www.joker.si

cifra 193 - avgust 2009 - 5,80 eur

Joker

Povest o Opičjem otoku

Zdaj, Elaine, te pičim od uzadi!



S čim? Večje želo imajo še obadi!
Pri tvoji brzini lahko čakam do spomladi!
Tako ga ti kasiraš ponavadi?
Sem vesela, da si naveličal se perjadi!

IZŠEL JE

AMBROŽEV PABERKUUM 2 !

ČUDOVITO

VSEOBSEGAJOČA

TRDOVEZANA ZBIRKA

JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA

184 STRANEH

OBSEGA STRIPE

OD JOKERJA 20

DO JOKERJA

188 !

ČUDOVITO



CENA JE 25 EUR

(VKLJUČUJOČ POŠTNINO)

NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !

Joker RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 193
avgust 2009
http://www.joker.si

povprečna naklada: 14 K

CICIBAN SE CMERI,
za dve mili jeri.

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Quattro, Yohan





OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Je nekaj oznanil, vendar vlada vseeno umetno zatišje pred klomorajnskim sejmom, ki bo konec tega meseca, konkretno 19. do 23. avgusta. Drugače glede na kazaljko tale številka ne kaže vsebinskih presežkov, vendar ne sodi Jokerja po kazalu! Iger in ostalega zanimivega branja je veliko, zaradi manj oglasnih strani celo več kot ponavadi!

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Včasih je Povprečnež potreboval več truda, da je bil slišan. In ker Povprečnež truda ni pripravljen vložiti (nomen est omen, seve), je bilo zasluženih gluhih ušes na njegovi poti dosti več. Spomnim se, ko je bila objava v pismih bralcev nekaj posebnega, saj si moral vložiti trud, da si stvar napisal in poslal. Bil je poseben občutek, ko si imel objavljeno svojo stvaritev v Jokerjevem 'kaslcu'. Rodil sem se tedaj, ko je umiral socializem, tako da ne govorim ne iz nostalgije, ne iz starčevskega pridiganja. Le zdrava pamet mi šepeče, da se Povprečnežev dandanes ne da več spregledati s tako lahkoto. Za to je kriv binarni behemot internet. To je carski izum, ki ga s pridom uporabljam dan za dnem. Nešteto podatkov, za katere sem moral prej v knjižnico, mi je na dosegu klika. Skozi neskočne poljane htmljev, pdfjev in jpegov jezdim na belem kurzorju in nikoli ni bil svet tako majhen ter velik hkrati. Ampak na teh poljanah se hkrati drenja neskončno število Povprečnežev brez obraza. Ljudi, ki so pred uresničenjem Warholove ironične fraze o petnajstih minutah slave ostajali doma in pred TV-zasloni pizdili nad voditelji, zdaj s tipkovnico mažejo svoje miselne fekalije po medmrežju. Vzemite si pol ure in berite komentarje na Rtvslo.si, preglejte Siolovo blogosfero (če si upate) in se ustavite na 24ur.com, kjer so Povprečneži očitno dobili dovoljenje za pisanje člankov. Primitivizem, rasizem, nerazgledanost, neargumentirano blatenje, hudobija, ideološki boji, svinjepisje, obupna slovnica, klevete ... Na splet se je preselilo vse, kar je bila tako dolgo domena vaških pijančkov, ki so zvečer v gostilni jebali mater vsemu svetu in pred spanjem nalomili ženo. Mentalni sorodniki in potomci teh Povprečnežev so medmrežje vzeli za svoj medij. Lahko so anonimni, lahko površni – lahko so slišani. Na vsemreži so dobili glas tisti, ki bi morali ostati večno nemi. In če prebirate še komentarje na Partis.si, kjer se je zaredila najmlajša generacija, vam bo kmalu jasno, da so precej trohneče te noge, na katerih virtualni svet mladih stoji. **Kontejnerus**

OGLAŠEVALCI

Na naslovnici je prizor besednega vihtenja pipca. Če ne štekaš, potem nimaš pojma o igrah.

Starejši igralci vemo, da so bile pustolovščine nekoč, ko še ni bilo FPSjev, RTSjev in MMORPGjev, nič manj kot prvovrstni predstavniki 'naše' umetnosti. Dandanes so le še nišni.

Malo verjetno, da se bo kdo v prihodnosti raznežil ob spominu na tečno animacijo 'EA Sports – it's in the game', a starostnikom nam je nekoč srčece prešerno zaigralo, ko se je ob zagonu špila zableščala yosemitska gora Half Dome. Ta je bila na logotipu od Sierre, ki je bila v osemdesetih in devetdesetih zakon med igrarskimi založbami in današnji mrtvosti navzlic še vedno velja za najbolj rodovitno delavnico avantur vseh časov. Te pa so bile v daljnih dneh moje omiljenke in mi ostajajo v lepem spominu, ki ga sem ter tja časoplovno obudim. Poganjam starih iger sicer ne, zato pa rad nostalgično ogledujem sličice v svojem arhivu in na Mobygames.com. Bila so to vremena pristnega, starošolskega računalništva, takega brez interneta, zaradi česar smo s kolegi med ždenjem na telefonu delili izkušnje in pametovali o nenavadnih kombinacijah predmetov, roditelji pa so nas pri tem zabodeno gledali. Ni čudno, ko pa so bile rešitve v stilu tega izseka iz nekega mojega davnega prispevka: »Izpod mize poberi svinčene oči, diferencial, plenice za odrasle, štil od krampa in pet metrov zlate žile. Vse to združi s semaforjem in odmaševalnikom, da dobiš jedrski reaktor, dva deci modre galice, vzvratno prestavo ter pet zobotrebcev.«

Me zanima, kako na pustolovščine gledajo novodobni igralci. Jih sploh poznajo? Saj se razumemo, o katerih špilih pišem, kajneda? O onih, v katerih z umom in izprijeno domišljijo rešujemo bolj ali manj neživljenjske probleme, uživamo štorijo in praviloma nič ne streljamo, zato so združljivi z artritisom, refleksi crknjenega konja in splošno motorično izzvanostjo. Ta sorta je nekdaj že šla nasproti dodovi usodi in na rovaš izumiranja sem polpeto leto tega spisal posvetilni članek. A nato si je čudežno opomogla do te mere, da jih imamo sedaj na odmet. Le ugleda jim manjka.

Starejši igralci vemo, da so bile pustolovščine nekoč, ko še ni bilo FPSjev, RTSjev in MMORPGjev, nič manj kot prvovrstni predstavniki 'naše' umetnosti. Dandanes so le še nišni. Glavni založniki takih iger sploh nimajo, izdelujejo jih pretežno nadebudni krožki z vseh koncev Evrope, ki pogosto zaman iščejo izdajateljske in distribucijske kanale, zato se zanašajo na spletno razpečevanje. Povrhu veliko avantur izide le v nemščini, francoščini ali poljščini. Njihova pojavnost na (slovenskih) policah je zaradi vsega tega precej uborna. Za butičnost seveda obstaja razlog, ki ne tiči v tem, da bi bila globina in krasota izdelkov preveč delikatesna za mase. Enostavno gre za to, da je zvrst obtičala v prejšnjem tisočletju. Že privzeto te igre nudijo najmanj dinamično igranje, ki je zavoljo trdih orehov, slepouličnosti in zatikov često naravnost duhamorno celo pri najboljših naslovih. Še dodatno pa jim vrednost nižajo instantno dostopne spletne rešitve, ki ob slabotni samodisciplini docela sfižijo užitek in finančni vložek spremenijo v stran vržene evre. Ravno zato bi bila poštena prevetritev na mestu. Toda razen grafične podobe ta vrsta ni napredovala v ničemer, pa še ta se velikokrat izkaže za coklo. Spomnimo se vseh neuspelih in posiljenih poskusov s 3D pogoni, afnanja z nepraktičnimi in zmedenimi pogledi ter nepripravne gladke prvoosebnosti.

Sam ustroj je celo kar nazadoval. Enorešljivi problemi, premočrtnost, zagamane enoznačne kombinacije predmetov in neumni komentarji za vsakršno dejanje, ki ni edino pravilno – vse to smo izdelkom očitali pred desetimi leti. V letu 2009, ko so odprti, svobodni svetovi nekaj samoumevnega, pa so take ukalupljenosti nezaslišane. Za nameček programerjem uspe zavoziti elementarnosti, kakršna sta vmesnik in povratni odziv okolice. Posledično so avanture videti vse prej kot sodobne in privlačne. Poglejte aktualni prebarvani Monkey Island: jedro je odlično in nova podoba res všečna, toda zagamano rokovanje bo odvrnilo večino novincev. Je res tako težko vdelati razumen nadzor z ne čim manj, marveč ništrcem nepotrebnega zapletanja? Mar so večlikovne uganke Maniac Mansiona, časovne rešitve Tentacla, raziskovalne detektivskosti Colonel's Bequesta, nadmočne puzle Toonstrucka, vzdušje Phantasmagorie, različni konci Blade Runnerja in še nebroj drugih legendarnih pristopov iz zlate dobe pustolovščin resnično pozabljeni ter neponovljivi?

Dostikrat čujemo, kako se igre spogledujejo s sedmo umetnostjo, tako po proračunih kot v končnem rezultatu. Avanture, ki so po občutku še najbolj podobne slikosuku, so na žalost daleč od tega. Tako imenovani interaktivni filmi, v katerih smo ob spočetju CD-roma silno uživali, si delijo pašnike s prej omenjenimi izumrtimi purani. Edini novodobni projekt, ki je stopil nivo više, je bil izvrstni Fahrenheit. A kljub domiselnosti in resnični revolucionarnosti je ostal, kot kaže, slepa ulica – brez posnemovalcev, brez nadaljevanja. Namesto tega prihajajo kolone šablonskih naslovov, ki so skoraj brez izjeme povsem brezosebni, sterilni, statični in kratkomalo neživljenjski. In z zoprnimi liki, ki so stalnemu pametovanju navzlic čisto nesposobni. Nasploh me moti ta dvoličnost pustolovščin, ki po eni plati od igralca zahteva popolno lutkarstvo, nakar marioneta ob čisto legitimnih ukazih izusti bedaste uporniške stavke.

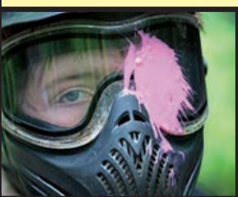
Nemara pričakujem preveč in idealiziram popolno dogodivščino, kakršne nikoli ne bo. Morebiti mora avantura po definiciji vsebovati verigo mcgyverjevskih enigem, ne oziraje na nenaravnost, dočim je zgodba naknadno ohlapno ovita okoli ugankarskega jedra. Če je tako, bodo te igre resnično namenjene vse bolj ozkemu krogu ljudi, saj je žanr preveč očitno osnovan na prazgodovinskih temeljih. Pri tem ne mislim na 'queste' oziroma 'naloge' mitoloških junakov, temveč na zoro predmetovanja. Takrat, ko je človečnjak v inventarju oster kamen spojil s palico in dobljeno uporabil na Mannyju. Časi 'naredi sam' so minili. Sodobni človek rešitev ne improvizira več.

David Tomšič



Novi srednji vek

Politiki ne bi bili to, kar so, če ne bi ciklično vihteli škarij cenzure, najraje tik pred volitvami. Dokler je v igri zakonsko zatiranje tanarbolj ekstremnih pornjakov, kjer iz anusov šprica vse živo in mrtvo, kot je to po novem praksa v Veliki Britaniji, človek še razume. Malo bolj pa se zamisli, ko sliši, da je ukrajinski parlament de facto prepovedal razpečevanje in posest domala vse pornografije. Razen če gre za 'zdravstveno predpisan' tovrstni material, recimo za pomoč pri donaciji semena. Ukrajina in seks ... Ne, to res ne gre skupaj. Če bi radi izboljšali sloves države, so bika definitivno zagrabili za napačen rog. Priljubljena tarča moralistov, ki si oddiha in temeljitega razmisleka ne privoščijo niti poleti, so kajpak tudi igre. Niti ni presenetljivo, da v komunistični Kini resno razmišljajo o benanju spletnih špilov, ki se tičejo udejstvovanja v vlogah mafijašev, gangsterjev in kar je sličnih družbi škodljivih nepridipravov. Ste že kdaj slišali za na Kitajskem bojda nadvse popularna naslova Gangster in Mafioso Hitman? Očitno tamkajšnje ljudstvo kvarita bolj kot nas GTA. Se ti pa izraz totalne ničjasnosti nariše na ksihtu, ko izveš, da se politikanti v Nemčiji kregajo okoli tega, ali bi bilo šlo za vselej prepovedati igranje druge sorte. Natančneje paintball in airsoft. Zakaj? Ker naj bi udeleževanje pri zabavnih aktivnostih te sorte lahko privedlo do počenjanja dejanskih strelskih nečednosti! Dobro, oboroženi poboj petnajstih nesrečnih kristjanov, ki ga je marca letos uprizoril najstnik v mestecu Winnenden, je bil hud pretres za nemško javnost. Toda nihče ne omenja, da imajo tovrstni športi, 'nasilne' video igre in celo pornjaki pri ljudeh zdrave pameti ravno nasproten učinek, saj so idealen sprostitveni ventil za nakopičene napetosti vsakdanjika. Ali tega, da bi se šlo raje kot iskanju poceni grešnih kozlov posvetiti reševanju socialnih tegob, ki so prvi in pravi pobudnik kriminala. Dosti laže je kazati s prstom.



Samo Resnik z novimi oblačili

Croteam za jesen pripravlja preoblečen Serious Sam: The First Encounter, kjer bodo gnusobe še bolj nagnusne in Samo še bolj zal. Poleg PCja bo Serious Sam: TFE HD ugledal tudi xboxov Live Arcade, kjer ga bo moč kupiti za 1200 pik (15 evrov). Ob tem so Hrvatje povedali, da kakopak delajo na trojki, ki da se bo igrala podobno, ne bo pa več imela risankastega videza, saj ciljajo na fotorealističnost. Žensko igričarsko občinstvo je že čist mokro.



Aion

Zapisati, da masovščine zadnja leta stagnirajo, ni dramatično pretiravanje, marveč čista resnica. Od žanra z neomejenim potencialom smo pričakovali dosti več kot vztrajno kloniranje dvajset in več let stare kvestne zasnove, začinjeno s ščepcem medigralskega boja. Zato ni težko razumeti, čemu zadnjih par visokoproračunskih predstavnic, denimo Warhammer Online, Age of Conan in Lord of the Rings Online, životari na meji obstoja. Ne, za to ni kriv le World of Warcraft, marveč vsaj toliko jajčna siromašnost razvijalcev in založnikov ter žalostno stanje odjemalske srenje, ujete v neskončni cikel daj-mi-še-več-istega. Posledica je dejstvo, da se težko navdušujemo celo nad obetavnimi naslovi, kot je Aion. Korejska fantazijska spletščina se uvršča v vrh najbolj pričakovanih vse od predstavitve na sejmu E3 pred tremi leti. Zakaj, ni težko razumeti: veteranski NCSoft se je namenil plodno združiti lepoto ter epskost azijskih uspešnic tipa Lineage 2 s štorijalnostjo in obilico nalog v zahodnjaških predstavnicah zvrsti. Takisto ne škodi, da so špil odeli v sladko smetano grafičnih pogonov, Crytekov Cryengine, in da so kojci dali vedeti, da bomo igrali v vlogi krilatih angelskih bitij, tako imenovanih daev. Sliši se slastno in po pričevanju Korejcev in Kitajcev, ki Aion nažigajo že par mesecev, tudi je. A okus poševnookih se ne pokriva nujno s hotenji nas, ki nam žive sipe ne predstavljajo slastnega obeda, marveč vir kurje polti. Zato smo pretegnili novinarsko-gverilske mišice in se nindžasto ušunjali v Aionove vikendaške beta seanse, ki potekajo že od junija.





V njih ugotovivši kaj? Način igranja je klasično wowovski in niti malo ne spominja na tlačanjenje iz drugega Lineaga ter zastonjskih azijatk. Iger, namreč. Aion že spočetka nudi več kot 1500 kvestov, med njimi daljše, zahtevnejše in zgodbovno podprte. Po drugi strani je vzhodnjaški duh nezgrešljiv v oblikovanju likov, okolici in grandioznih mestih. Cryengine pod vodstvom izkušenih korejskih oblikovalcev riše svet, v katerega se ni težko zatreskati. Takisto je razveseljivo, da letalna mehanika ni le marketinška puhlica oziroma način hitrega prevoza, marveč je vdelana v bojni sistem. Udarjajoči se pernateži morajo upoštevati tako okolico kot čas, smer in hitrost leta, prisotni pa so celo uroki, ki tebe ali tekmece zabijejo v tla. Letenje naj bi bilo zelo pomembno v Breznu, coni za like najvišjih stopenj. Tam naj bi se igralski cehi udarjali za nadzor nad citadelami, se družno lotevali posebej zateženih beštij (po domače: raidali), branili ozemlje pred naskoki računalniško vodenih armad in se nasploh udejstvovali v nečem, čemur NCSoft pravi PvPvE – mešanici medigralskega boja in širjenja nasmeškov silikončkom. Tega dela zavoljo omejenosti preizkusne različice nismo videli, a se bere obetavno. Pa bo dovolj, da bo Aion igralce pritegnil za več kot par mesecev? Bomo videli ... (ln)

NCSoft za PC, septembra



Wolfenstein



Ime Volčja skala ima različen pomen za generacije. Tisti, ki hodijo le še z berglami, cmeravo pomnijo Castle Wolfenstein iz 1981. Generacija, ki jamra, kako 'igre niso več tisto, kar so nekdaj bile', malikuje legendarni Wolfenstein 3D. Malo mlajši pa so odraščali ob Return to Castle Wolfenstein. No, kmalu bodo imeli tisti s cucljem v ustih priložnost odrasti ob svojem Vulfiju, kajti nov in verjetno ne poslednji del sage je tik pred izidom.



Tudi tokrat bomo srepeli skozi oči ameriškega agenta poljskega rodu B. J. Blazkowicza, okoli katerega imajo nacisti navado trumoma umirati na grozovite načine. Prav tako se vračajo okultne celice v nacističnem vrhu, ki jo tokrat kanijo zagosti z nesluteno močnim virom energije, zvanim black sun, ki jim ga kajpak ne gre prepustiti. Že prejšnji deli v seriji so posegali v zelo domišljijske predstave o nacističnem sovražniku (kibernetski vojščaki z magičnimi sposobnostmi), prihajajoča epizoda pa gre še pošteno dlje. Ne le, da bo Blazkowicz vihtel vrsto eksperimentalnih orožij, ki bodo iz Nemcev delala kupčke sluzi, marveč bo odkrito počel hokus pokus. Sčasoma bo namreč pridobil zmožnost prestopanja v sosednjo dimenzijo in s tem uporabe posebnih sposobnosti. Glavne štiri mu bodo omogočile, da bo v teku na sto metrov prehitel še tako atletskega esesovca, upočasnjeval dogajanje (heh, bullet time, kako originalno), odbijal naboje in s streljanjem prebijal zidove. Toda čirule čarule ne bodo vsemogočne, saj se bodo napajale iz skromne zaloge moči, ki se bo obnavljala počasi. Razen če bomo v Tančici srečali tamkajšnje domorodne zverce, ki jim bodo moč sunili. Poleg tega nam nasproti ne bo stal le Wehrmacht, temveč pisan cirkus zombijev, kibernetskih vojakov v oklepih, temnih magov, megamutantov in ostalih damjanov murkov, ki praviloma poseljujejo zakotne hribovske vasice, kot je Isenstadt. Slednja bo izhodišče naših akcij, saj se bomo lahko tokrat svobodno odločili, ali napasti skrivni laboratorij kilometer pod zemljo ali kakega še globlje. Prisoten bo tudi sedež uporniškega gibanja, ki nam bo pomagalo v bojih in nam nadgrajevalo orožja v zameno za dragocenosti, ki jih bomo pokradli iz Himmlerjeve umetniške zbirke.

Podatki o večigralstvu so zaenkrat skopi: ve se, da bo šlo po stopinjah tistega iz RTCW, le da z mnogo več futurističnimi pušketami.

Igra bo šibala na nadgrajeni četrti generaciji Idjevega grafičnega srčka. Pomladitev je doživela predvsem osvetljava, zato naciji ne bodo metali ostrih senc kot Doomovi demoni. Bodo pa ob ostrini našega noža zakrvaveli, preden rečeš "Halt!". Kot se tudi spodobi, švajne! (ag) ***Activision za PC, xbox 360 ter PS3, 21. avgusta***



Sila prihaja ultimativno in na PC

Veselite se, ljubitelji Dartha, saj bo jeseni na pece prišel The Force Unleashed: The Ultimate Sith Edition. Tretjeosebna sekljačina z licenco Vojne zvezd sicer ni na ravni kultnih starin tipa Jedi Knight, je pa solidna akcijada z v redu borilnim sistemom, ki meša žaromečno mahanje s fizikalno destrukcijo. (Mar ne veste – tako je Darth izgubil nogo!) Dobro, ni pasala vsem in Ninja Gaiden se ni tekel skrit, a v njej se je skrivalo dosti zanimivih bojev, rezljanje pa ja na višjih težavnostih postalo opazno drugačno. Poleg tega smo v štoriji, požegnani od samega Georgija Lucasa, igrali kot Darthov sithovski vajenec Starkiller, ki je lahko postal orenk zloben ali pa se otresel temne strani in za zazrl v svetlobo. Če igra ne bi bila kul, bi ji mar v Jokerju 183 dali oceno 78? Ultimate Sith Edition, ki izide tudi za PS3 in X360, bo poleg temeljne igre vseboval možnost igranja drugih likov, ekstra štorijalni odpravi, ki na konzolah sta oziroma bosta na voljo kot dokupljiva spletna vsebina – DLC, in novo zgodbovno misijo, ki privzema, da smo postali jako zlobnjaški. Ej, kot da kdo na koncu TFU ni!



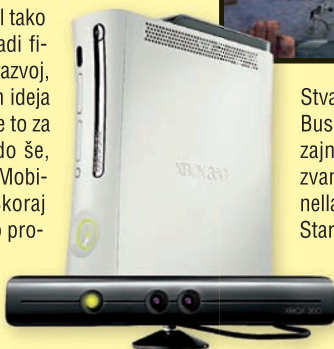
Depeche Mode med zombiji

Valve se na vse pretege trudi, da bi igralsko občestvo prepričal, da bo Left 4 Dead 2, ki izide 17. novembra (komaj leto dni po prvencu), polne cene vredno nadaljevanje, ne samo zajeten razširitveni paketek. V to matranje sodi tudi sporočilo, da bo v dvojki nastopila popularna angleška zasedba Depeche Mode, ki je v osemdesetih glavarila gibanju britanskega sintetičnega popa in se dokaj uspešno obdržala do sedanjika. Ker dobrega okusa Valvovcem ne gre oporekati, ne dvomimo, da se bomo med klestenjem nemrtvecev v ritmu zibali zlasti ob starejših uspešnicah, kot so Personal Jesus, Enjoy the Silence in Just Can't Get Enough. In ker isto velja za humor, lahko računamo na kako potegavščino na račun Modnikov znotraj špila. Pevec Dave Gahan, ki je sredi devetdesetih z neuspelim poskusom samomora za las ušel teti s koso, bi bil idealen zombi!

Novice iz Microsoftovega brloga

Xbox 360 je bil 11. avgusta deležen posodobitve, ki je med drugim prinesla izboljšano sodelovanje s HDMI-napravami, prevetren vmesnik in štacuno za avatarčka. Prvo dvoje hvalimo, zadnjo pa grajamo, saj traparijice v slogu navideznega RC-avtomobilčka ali gigantske vatirane palčke stanejo oderuških 360 MSjevih pik (slabih pet evrov), za kar dobiš že kak poln špil z Live Arcade. Odslej je v primeru težav s sliko ali zvokom avtomatske nastavitve mogoče tudi ročno povoziti, od vidnejših sprememb vmesnika pa izstopa rubrika 'Games on demand'. Zaenkrat so v ponudbi zgolj naslovi za prvi xbox, ki so prej bivali pod imenom Xbox Originals. A novejši za polni krogec sledijo v kratkem. Twitter in Facebook kot dolpotegljivi aplikaciji bodo udejanjili enkrat do Božiča.

Kar se ostalnika tiče, je Stevu Balmerju ušlo, da bo naslednja x-šatulja tukaj že prihodnje leto. Brez panike, ne gre za xbox 720, ampak za X360, opremljen z mikrofoni in kamero, kar sovpada s potrebščinami za projekt natal, nadzor z mahanjem po prostoru. Seveda so xboxove ninje navedek takoj demantirale, češ, da še niso niti na pol poti s trenutno trdino. Ko smo že pri natalu, je treba omeniti, da si je Microsoft predčasno zaščitil hrbet z nakupom Izraelskega podjetja 3DV. To je znano predvsem po kupu patentov za zaznavanje in tolmačenje gibanja. Za konec pa je sam Gates potrdil, da natal ne bo nared še vsaj kako leto, a ko bo, bo sekal tako na PCjih kot na konzolah. Zaradi finančnega zalogaja, ki ga terja razvoj, je zaenkrat še močno v povojih ideja o prenosnem xboxu, čeravno je to za Microsoft zanimiv trg. Ne vedo še, če bodo vztrajali pri Windows Mobile ali izbrali kako novo pot. Skoraj zagotovo pa bodo odprli fronto proti jabolčnikom, katerih iphone in ipod touch postajata resna platforma za igre.



Osiromašena predbožična bera

Padci iger iz božičnega obdobja nekam v nedoločeno pomlad naslednjega leta so stalnica, a zato nič manj razočarajoči, kadarkoli do njih pride. Take-Two je bil prisiljen to storiti z glavnino svojih naslovov, saj Bioshock 2 sedaj sodi nekam v prvo polovico 2010, skupaj z njim pa so tamkaj pristali Max Payne 3, Mafia 2 in Red Dead Redemption. Nneeee fuuuuu-! Toda med pomladnimi cvetkami jim ne bo dolgčas, saj bodo imeli družbo naslovov drugih založnikov. Tako je Ubisoft v prihodnje leto pahnil Splinter Cell: Conviction, ki si bo počasi prislužil dukovsko slavo, in Red Steel 2. Povrhu je v dvajurjevo plus deset Activision prestavil Singularity, Capcom Dark Void, Sega pa Bayonetto, čeprav slednjo le za zahodni trg, kajti Japonska naj bi je bila še vedno deležna oktobra. Fouš smo. Manjka le še Blizzardova domislica, da 'when it's done' za Starcraft 2 pomeni nekoč v apokaliptičnem 2012.

Tudi Band Hero s posebnim igratorjem

Band Hero, Activisionov Guitar Hero za manj zahtevno mladež (a se hecajo, ravno osemletni froci so najbolj ubrisani!), bo imel na DSu samosvoj igralni pripomoček. Ta bo manj ekstravaganten od kitarskega, saj bomo štiri bobnarske knofe 'oblekli' na ohišje DS lita. To hkrati pomeni, da bo dodatek nezdružljiv tako s prvim DSom kot z Dsijem, kar je skoraj tako bedno, kot če glasbeni CD ne bi bil združljiv z vsemi predvajalniki. Vmesnik bo, skupaj s kitarskim, prišel v kompletu z vsakim izvodom igre, palic pa zraven ne bo, ker zanj niso mišljene. Naš nasvet: uporabite tiste za ksilofon, vendar za morebitne poškodbe naprave ne odgovarjamo.

Kje sta Nolan Bushnell in Warren Spector?

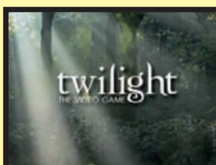
Warren Spector, od katerega že dolgo nismo dobili česarkoli konkretnega razen pojavljanja na konferencah, pa je očitno v španoviji z Walt Disneyjem, saj so na plano iztekle podrobnosti o igri za wii z delovnim imenom Epic Mickey. Že koj ob pogledu na konceptne risbe postane jasno, da ne gre za otroško igro, saj Mikijevemu svetu vlada steampunk, mišak pa se mora spoprijemati z uporom pravljičnih bitij, ki so ga obtožila, da jih je zatiral, zato so nadenj poslale robote. Verjetno tudi take v obliki buldogov.



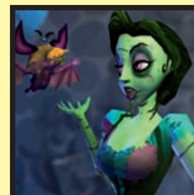
Stvaritelj Ponga in ustanovitelj Atarija Nolan Bushnell se po dolgem času vrača med dizajnerje iger. Njegov prihajajoči naslov bo zvan Battleswarm in bo po besedah Bushnella samega 'križanec med Starcraftom ter Starship Troopers'. To pomeni, da bo združil prvoosebno streljanko z akcijsko realnočasovno strategijo. Na eni strani bodo staroste z dioptrijo -20 iz ptičje perspektive usmerjale aliensko vojsko, ki jo bo na drugi strani mladež s super refleksi rešetala prvoosebno. Očak je idejo dobil pri igranju s svojimi otroci. Trikrat lahko ugibate, katero frakcijo bo igral.

Poraja se igra po Twilightu

Vse kaže, da nas namerava doleteti nekaj le napol neverjetnega: igra po vampirsko-romantični seriji Twilight. Ta bo v hladnejših mesecih udarila s filmom po drugi knjigi, zato je železo za kovanje špila več kot vroče. Svetu je tako zastal dih, ko je vzbrstela spletna stran *Twilightthevideogame.com* in so začela pokati eksplozivna natolcevanja o masovni spletščini, postavljeni v odprt set okrog mesteca Forks. Igralo naj bi se kot človek, vampir ali volkodlak, izhodišči za postopanje po svetu pa bi bili domovanji Cullenovih ter Blackovih. Jedrni del špila naj bi bilo raziskovanje in potom tega globlje razumevanje štorije. A kakor se večkrat zgodi, se je tresla gora, rodila pa krilata miš, za katere je primernejša sezona v začetku aprila. Kar se je sprva zdelo kot potencialno orodje za zasužnjitev na WoW odpornih ženskih hord, je v resnici ljubiteljski projekt 26-letnega študenta informatike Brandona Gardnerja s pol ducata somračno obsedenih prijateljev. Partizanska družbica deluje v okviru floridskega studia BrainJunk in svetlogledo upa, da bodo njihov projekt opazili ter odkupili mogotci iz družbe Summit Entertainment, ki ima v lasti licenco za somračne filme. Prav tako zanikajo zasnovo masovnega spletovanja, čeprav ima biti večigralstvo vključeno. Vse skupaj je tako bizarno in donkihotsko, da nas res zanima, kaj se bo iz tega izcimilo in kdaj bodo na fanovska vrata potrkali pravi krvosesi: odvetniki.



Obetavni dogodivščini



V koloni napovedanih avantur izstopata oznanili hiše Autumn Moon Entertainment, ki so ga ustanovili bivši dizajnerji hiše LucasArts. Prvo je nadaljevanje prilično uspešnega Vampyre Story, ki se bo podimenovalo A Bat's Tale, saj bo tokrat v glavni vlogi netopirčič Froderick. Njegova gospodarica, nesrečna povampirjenka Mona, bo namreč v (ponovnem) ujetništvu v nekem draxsylvanskem gradu in mali šišmiš bo za njeno rešitev dodobra razmigal krila ter kremplje. Drugačen glavni akter daje upati na nekaj svežine in svojevrstne uganke, povrhu pa avtorji obljubljajo daljšo dolžino od dolgosti prvega dela. Se bo Mona naposled le vrnila v Pariz?

Nič manj zajeten zalogaj ne bo drugo železje v ognju, Ghost Pirates of Vooju Island. Od ljudi, ki so delali na Curse of Monkey Island (trojki, to je), bomo torej dobili novo gusarsko pustolovščino, bojda takenako smešno in še bolj odbito. Tu bodo osrednji liki kar trije, vsi po vrsti kletveno ločeni od telesa. Večino časa bomo mogli preklapljati med njimi, njihova spiritualnost pa bo narekovala neklasično rokovanje. Čeprav bodo postopali med živimi, se z njimi ne bodo mogli pogovarjati. Nadalje bodo sposobni najlažjih fizičnih opravil in pobiranja zgolj peresnih predmetov. Prav tako se bodo spopadali z izganjalskimi prijemi, kot je posipanje s soljo. Ali bodo lahko prehajali skozi zidove, ne vemo, bo pa na ta račun 'neotipljivosti' še vrsta zanimivih izvirnosti. Vsaj tako rečejo. Grafično in vmesniško bo zadeva taka kot Vampirka. Oba naslova sta v izdelavi samo za PC in na urniku za 2010.



Diablo 3 takisto brez lana

Prejšnjemesečna objava, da Starcraft 2 ne bo omogočal lokalne mrežne povezljivosti, je dvignila za manjši puščavski tornado prahu, a je Blizzard vsem mirno pokazal sredinca. Sedaj je namreč jasno, da enaka usoda, torej večigralnost izključno skozi prihajajoči Battlenet 2.0, čaka tudi Diablo 3. Obstajajo celo močni indici, da bodo slično obrezane kar vse bodoče Blizzardove igre. Velik zasuk v mišljenju glede na prvega Hudičevca, ki je ponujal neomejene 'lan-only' inštalacije z enega ploščka, ni kaj! Razlog je ta, da kani biti novi Battlenet družabno in prodajno središče po zgledu Xbox Liva.

Kot da to ne bi bilo dovolj, so Nevihtniki prestavili še datum izida za Starcraft 2. Kot toliko drugih težko pričakovanih naslovov letos (God of War 3, Splinter Cell: Conviction ...), je tudi ta zdrsnil v dvatisočdeseto, navedoma prav zaradi zamud pri klepanju Battleneta 2.0. Jejhata, Blizzard, jejhata ...





Scribblenauts

Razvojna hiša 5th Cell, ki se je proslavila s ploščado Drawn to Life, ustvarjalno igranje na DSu pelje v neraziskano smer. Ključen del od strani gledanih Pisonavtov bo interaktivni slikovni slovar, ki nam bo pomagal pri prebijanju skozi stopnje in uganke. Ko bomo natipkali želen predmet, se bo ta prikazal v igralnem polju. Na voljo bodo desettisoči samostalnikov, vključen bo tudi črkovalnik in ob dvomu bo ponujen seznam bližnjih zadetkov. Pojme bo med seboj mogoče združevati, kar bo lajšala pregledna grafika. Dve stotniji stopenj se bosta delili na akcijske in pustolovske, pri obeh bo cilj pridobivanje zvezdic. Če bo zvezda recimo visoko v krošnji, si bomo pričarali motorno žago in po možnosti gozdarja, da nam bo drevo podrl. Iz črk bomo klicali pošasti, prevozna sredstva, orodje in orožje, oblačila in še in še, vse v službi domiselnega reševanja situacij. Bolj noro kot bomo prišli do rešitve, več točk bomo dobili. Zadeva je na letošnjem E3 požela ogromno pozornosti in vsi že komaj čakamo, da s prijaznimi sličicami počnemo neizrekljivosti. (nv) ***Warner Interactive za DS, september***

Alien Breed Revolution

Razvijalec Team17 danes slovi zlasti po seriji Worms. A daljnega leta 1991 so ti Britanci zagrešili Alien Breed, streljačino za amigo, ki se je takoj vpisal med alternativne kultne klasike. Očistite zato pištole, saj se zdaj vrača – najprej na Xbox Live Arcade, se pravi xbox 360, nakar malo kasneje pride še na PC in Playstation Store (PS3). Njega dni je bila poanta v blodenju po zapuščeni vesoljski bazi, kjer se je zaredila alienska zalega, nje ugonabljanju, iskanju ključev in odpiranje vrat. Približno tako kot v Doomu, skratka, le da so hudičevce nadomeščali zobatci, špil pa je bil v 2D, s kamero iz ptičje perspektive. Revolution, ki hvalabogu ne bo rimejk, pač pa nov začetek za sago, bo obdržal top-down zretje, vendar bo tekel v slastni visokoločljivostni 3D tuniki in si bo lastil posodobljen nadzor. V originalu smo lahko streljali le v smeri hoje, zdaj pa bo merjenje neodvisno od premikanja. Angležarji nameravajo seveda obdržati vse ostale lastnosti, ki so zaznamovale prvenec: temačno & grozljivo atmosfero, srhljivo zvokovje gnuskotov, ki se oglašajo v daljavi in uletavajo z vseh strani, strelivo, ki ga ni nikdar dovolj. Novi Breed nameravajo izdati v obliki treh dolpotegljivih epizod, od katerih naj bi vsaka zadostovala za slabih pet ur samostojnega ali sodelovalnega genocida nad alieni. Ki si to zaslužijo, ker so grdi. (cs) ***Team17 za xbox 360 oktobra, kasneje za PC in PS3***





Gratuitous Space Battles

Znanstvena fantastika nikakor ni plitva zvrst, tako s knjižnega kot filmskega in igričarskega vidika. Toda, roko na robotsko ledvico, treba je priznati sledeče: če ne bi vključevala gigantskih vsemirskih bitk, bi bila dosti manj zanimiva. Kaj torej, če bi obstajala možnost, da preskočiš juho in zrezek ter se neposredno lotiš sladice? Kaj, če bi pozabili na politiko, intrige, štorijalnost in vojnozvezdno milnico ter se postavili sredi epskega KARBLAM-PINJAU-PINJAUa? Znova in znova? Točno to se je namenil udejaniti veteranski programer Cliff Harris v špilu Gratuitous Space Battles (gratuitous pomeni brez razloga, zastonj). Premisa bo enostavna: naproti boš postavil gigantski floti in gledal, kako se demolirata v siju megažarkov ter protonskih torpedov. Če bo zmagala tvoja, toliko bolje. S spodobnim grafičnim srčkom, ki je v GSBju nedvomno prisoten – glej sličice – bi že to bilo dovolj za radostno cepetanje. Toda Cliffski ni bil zadovoljen. V maniri najboljših vesoljskih simulacij je vdelal še orodje za lastnoročno opremljanje karjol, kar bi znalo pomeniti neskončne urice eksperimentalne zabave. Še več: svojo 'ultimativno floto' bo moč spletno podeliti s soigralci, ki bodo proti njej nato preizkušali lastne umotvore. Skratka, GSB dišijo po enem tistih podzemnih špilov, ki pridejo tiho in se bruslijevsko vpišejo v legendo. Kje je še konec leta, ko naj bi izšel :(. (ln) ***Positech Games za PC, nekoč letos***



IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

Že za PC jadikujemo, da je čistokrvnih letalskih simulacij toliko, kot imajo afriška potniška letala remontnih pregledov. Za konzole pa je še huje. Ne, ne govorimo o akcijščinah tipa H.A.W.X., marveč o pravih simulacijah. Nemara bo zavel svež veter z Birds of Prey, odvrtkom Šturmovika za sobne in ročne drkalice. Plenilke ne bodo enostavna predelava, saj bodo iz legendarnega izvirnika vzele praktično le ime in letalni model. Pa tudi glavni avtor Oleg Maddox ne sodeluje. Frčanje bo v osnovi neizprosno simulacijsko, da pa bo konzolna raja v zraku zdržala več kot nekaj sekund, bo vdelan mnogo popustljivejši arkadni način, kjer letečnež ne bo poznal padanja v vrije in podobnih fizikalnih neumnosti. Dogajanje se bo iz Sovjetske zveze razširilo na zahodno Evropo, koder bomo v petdesetih misijah pilotirali dvanajst zavezniških letal. O nemških še ni sluha. Če ste se že ozrli na slike ob tekstu, vam moramo pa čestitati, da ste uspeli prebrati do sem. Branje ob prekomernem zevanju in slinjenju je namreč velik podvig. (ag) ***1C za X360, PS3, PSP in DS, septembra***





Microsoft in Yahoo naposled v postelji

Po špagetasti in solzasti sagi, ki se je ne bi sramovale niti mehiške limonade, sta Microsoft in spletni velikan Yahoo le sklenila dogovor o sodelovanju. Podjetji bosta za najmanj deset let združili moči na vsemrežju, predvsem na področjih iskanja in oglaševanja. Tako se bosta skušali zoperstaviti hulkastemu Googlu, ki je doslej brez vidnega truda razbil njune posamične poskuse zoperstavljanja. Združena M&Y sta druga zgodba, saj po čudnih meritvah, ki jih bržkone ne razumejo niti njihovi izvajalci, po velikosti presegata Gugl. Posel je vreden milijarde in pred finalizacijo potrebuje zeleno luč ameriške protimonopolne inštitucije. G je kakopak mnenja, da je tako parčkanje nefer, in je že napovedal pritožbe.



Messengerjevih deset let

Windows Live Messenger oziroma MSN je v Sloveniji in drugod po svetu privzet način takojšnjega sporazumevanja tako v zasebne kot poslovne namene. Monopola nima, saj mu nezanemarljiv kos potice odžirajo AOL, Yahoo in Google Talk, vendar se posamično niti eden med njimi ne more kosati z Mesendžerjevo vseprisotnostjo. Statistika rabe je malodane zastrašujoča: klepetalnik redno nuca prek 330 milijonov uporabnikov, ki si dnevno izmenjajo več kot devet milijard sporočil. Od tega jih sedem procentov naklepa Aggressor. Kakorkoli, Messenger je koncem julija praznoval častitljivih deset let obstoja. Kdor pomni tako daleč v računalniško kameno dobo, se bržkone zaveda, da je bila tedaj MSNjeva prihodnost vse prej kot svetla. Razvil se je namreč iz faliranega orodja NetMeeting, trg čvekalnikov pa je tedaj skoraj v celoti obvladoval danes praktično mrtvi ICQ. Vse najboljše, Sporočilnik!

Toshiba se pridružuje taboru blu-ray

Še pred kakim letom in pol si ni bilo moč zamisliti, da se bo Toshiba kdaj priklonila Sonyju in izdala predvajalnik blu-ray. Obe podjetji sta bili trdno vkopani v jarkih vojne formatov in Toshiba je vse sile usmerjala v svoj HD DVD. A slednji je pogrnil in modrijani so z bojišča odkorakali kot zmagovalci, Toshiba pa je po dobrem letu muljenja naposled dokončno priznala poraz. Samuraji so požrli ponos in najavili, da bodo do konca leta izdali serijo sukalnikov blu-ray. Kaj čmo, posel je posel in dnevnosobna zabava je za staro damo japonskih elektronskih gigantov preveč pomembna.

Vse več odklenjenih procesorjev

Navijalskim veteranom se bo ta vestička gotovo zdela vsaj malce ironična. Niso še tako oddaljeni časi, ko je bilo navijanje tabu tema. Ko so proizvajalci strojne opreme, zlasti procesorska velikana, to početje strogo odsvetovali in ob odkritju grozili z dekapitacijo ali najmanj umikom garancije. Toda s širjenjem hobija so se nazori industrije spremenili. Celo do te mere, da sedaj obe tvornici srčik nudita množilniško odklenjene primerke, odkrito namenjene overclockerjem. Pri AMDju je to že znana serija black edition, v kateri najdemo phenome X4, X3 in X2, pri Intelu pa ekstremne inačice in od nedavnega še pentium E6500K. Zaenkrat je le na Kitajskem dosegljivi dvojedrnik je prvi Intelov procesor za množice, ki je docela odklenjen in omogoča preprosto višanje ter nižanje frekvence. Gotovo mu bodo sledili še mnogi.

Pomlajeni mindstorms

Na police je dolomastila prenovljena verzija Legovega robotskega seta mindstorms, imenovana NXT 2.0. Programabilni zidak ostaja enak, a ga spremlja prevetren nabor kock za gradnjo. Koscev je nekaj več kot pri izvirnem modelu in nabora se razlikujeta ravno dovolj, da križna uporaba navodil za gradnjo ni mogoča. Vključili so drugačna kolesa in prejšnji krogli nadomestili z mnoštvom manjših pisank. Motorji so ponovno trije, opazno pa so spremenili nabor senzorjev. Novo je zaznavalo barv, ki deluje tudi kot lučka. Ultrazvočne oči ostajajo, a se je poslovil mikrofonček. Namesto njega sta priloženi dve tipali za dotik. Prenovili so tudi softver, zaradi česar programi prve in druge generacije niso popolnoma združljivi. Omogočeno je snemanje lastnih glasovnih sporočil, ki jih robot lahko predvaja, prav tako zna na zaslončku prikazovati sličice. Da je ukvarjanje z njim bolj udobno, je možno daljinsko krmiljenje prek modrega zoba. Priloženi so načrti za štiri stvaritve: hodečega človečnjaka, krokodila, razporejevalnik sladkarij in izstreljevalo kroglic. Obljubljajo, da bodo recepte za dodatnih deset umotvorov objavili na spletu. Glede na ubogi dve ideji, ki so jih izpljunili za prvi NXT, so napovedi smele. Res jih bomo držali za besedo, ko nas bo zaradi 300 evrov velike luknje nehala boleti denarnica.



● NXT 2.0 bo za 300 evrov mogoče kupiti tudi pri nas. Na trgovinskih policah ga boste sicer zaman iskali, bo pa sadove obrodilo nadlegovanje našega zastopnika za Lego, podjetja WGT (Wgt.si).

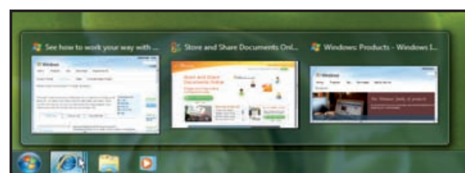
Windows 7 je prišel!

Hihi, smo te ujeli, aneda? Sezuj patike, kajti Sedmice še ni v trgovinah, tjakaj bo še vedno prispela 22. oktobra. Toda naslov ni popolna neresnica, kajti od 6. avgusta je končni W7 legalno dosegljiv določeni skupini uporabnikov. Govora je o razvijalcih, ki so vključeni v mreži MSDN in Technet, ter študentih in zaposlenih na fakultetah. Srečnežem so v času izida Jokerja na voljo angleška, francoska, nemška, italijanska, španska in japonska inačica, vendar se bo do konca avgusta število jezikov še povečalo in bo vključevalo tudi slovenščino. Prevod naj bi bil tokrat orenk.

Povpraševanje po novih Oknih drugače vztrajno raste in glede na število prednaročil si Microsoft obeta dosti uspešnejšo splovitev, kot je bila Vistina. Poslovni uporabniki nad novincem sicer niso navdušeni, saj so vsega dve leti tega prehajali na Razgled in se jim tako hitra nadgradnja ne splača. Zato pa je toliko bolj vzburjena domača srenja, ki se očividno ne more upreti zloščenemu uporabniškem vmesniku, (do pravih testov sicer vprašljivim) pohitritvam in gonilniški neproblematičnosti. Ker radi gledamo v moder zaslon, končno preizkusno inačico W7 vsaj en član JCT uporablja kot osrednji operacijski sistem. Prvi vtisi so pozitivni in hvala se nam ne zdi neupravičena. O uporabnosti opevanih funkcijskih novosti, kot je večdotikovni vmesnik (več o novitetah najdete v predogledu iz Jokerja 188, id na stranki 5634), sicer nismo prepričani, zato pa je splošna gladkost rabe nezgrešljiva.



● Windows 7 bo že spočetka ugodnejši, kot je bil ob izidu Razgled, povrhu pa bodo ponudili poceni družinske pakete s po tremi licencami.



● Prenovljena opravilna vrstica sprva deluje nenavadno, a ti hitro zleze pod kožo.

Prvi samodejni roker

Cybraphon – prva robotska estradna zvezda? Tako daleč še nismo, ima pa izum trojice Angležev vse potrebne prvine. Za začetek so v omaro, ki je videti kot ubežnik iz steampunkovske novele, vdelali za manjši orkester inštrumentov. Cybraphon je opremljen s tolkali, pihali in celo eksotičnim indijskim šrutijem, nekakšno pradavno harmoniko. Vsi proizvajalniki hrupa so mehanizirani in vezani na računalo, v katerem ždi robotski um. Slednjega so zasnovali tako, da posnema obnašanje pravih 'umetnikov' in zvezd. V praksi to pomeni, da cybraphon hrepeni po pozornosti in odobravanju. Najraje vidi, da se okoli njega mota čim več ljudi, tedaj pa igra najbolj poskočno in veselo. Če ga par ur ne obišče nihče, začne padati v depresijo in si izmišljuje vse bolj žalostne melodije. Emo robot hkrati spremlja popularnost svojih strani na Facebooku, Myspacu in Twitterju *(Twitter.com/cybraphon)*. Valovanje obiska na dotičnih ima slične posledice, kajti Cybraphon je vesel le, ko zanimanje zanj raste. Ko prične obisk upadati, bo to dal jasno vedeti in bo storil vse, da to spremeni. Nekako tako kot Anžej Dežan, torej.



● Emobot svoja čustva sporoča po Twitterju in skozi vdelani pokazovalnik. Avtorji pravijo, da je cybraphon nagnjen k depresiji, torej sličnopravim zvezdam. Plastična operacija mu vsekakor ne bi škodila.

Full HD
MPEG-4 DVB-T
2x HDMI





68 cm LCD zaslon s TV sprejemnikom LG M2794DP-PZ

Ločljivost 1920x1080. Odzivni čas 2 ms, dinamični kontrast 20.000:1. D-Sub, DVI-D, HDMI, Scart priključki. Digitalni in analogni TV sprejemnik, Dolby Surround, vgrajeni zvočniki. Priložen daljinski upravljalnik. Garancija 3 leta.

359,99 €

3x optični zoom
10 mio točk
torbica in dodatna baterija



Nikon

Digitalni fotoaparat Nikon Coolpix S220

Ločljivost 10 mio točk, 6,35 cm LCD zaslon s prevleko proti odsevu, 3x optični zoom. Elektronski stabilizator slike (eVR). 18 mm ultra tenak in ultra lahek design. Podpira SD pomnilniške medije. Li-ion baterija. Na voljo v različnih barvah. **Priložena foto torbica in dodatna Li-ion baterija.**

149,99 €



BOF

Računalnik BOF Shark2

Intel Core i7 2,66 GHz
6 GB DDR3 ram
1 TB hdd
ATI HD4890 1 GB



Procesor Intel Core i7 920 2,66GHz, pomnilnik Kingston 6 GB DDR3 1333 GHz Triple Channel, trdi disk 1 TB Samsung Spinpoint F1 32 MB, LightScribe DL DVD/RW zapisovalnik, gr. kartica ATI Radeon HD4890 1GB GDDR5 2x DVi Dual Link. Ohišje Cooler Master HAF RC-922 Black, napajalnik Silent Power LC5550 550W. 12cm ventilator. Garancija 2 leti.

1.079,99 €



DVB-T MPEG4
slovenski meni



LCD televizor LG 32LG2100

Diagonala 81 cm, ločljivost 1366x768 px, kontrast 15.000:1. Vgrajen DVB-T MPEG-4 sprejemnik. XD Engine, AV mode, skriti zvočniki. 2x HDMI, HD ready.

399,99 €



BIG BANG *vedno nekaj novega*



Štiri desetletja fantazij

Aggressor spomni, da je sandieški Comic Con letos praznoval štirideseto obletnico. To pomeni, da so bili pikačuji še posebno rumeni v vamp in so supermani zares leteli ... če so se vrgli z dovolj visoke stolpnice.

Največji šov, ki združuje ljubitelje stripov, filmov, iger ter pripadajoče maškaradno-zbirateljske subkulture, stopa v leta, ko je treba paziti na krvni tlak. Za jubilej so organizatorji pripravili še posebno bogato bero predstavitev in pripeljali obilico slavnih imen, toda za hitro prodajo vstopnic je bil verjetno dovolj že nastop (meni izredno čednega) Roberta Pattinsona iz Somraka, ki je promoviral drugi del, New Moon podnaslovljen. Žal pa niso pripravili večjega prizorišča, saj je bil sejem, kot vsako leto od 1991 dalje, v San Diego Convention Centru. Tamkaj se je od 23. do 26. julija zbralo 130.000 ljudi, od tega je imela polovica na hrbtu prevelike meče. Glede na to, da ima glavna hala kapaciteto za 6500 obiskovalcev, je bila gneča nepopisna. V trdonje, gulikože in lakotnike našemljeni 'cosplayerji' so zato povečini rezidirali kar zunaj, kjer so lahko pozirali brez strahu, da bi jih fotografi ujeli s sosedovim komolcem v gobcu. Človek se vpraša, kako je prireditelјem sploh uspelo izpeljati vse skupaj, ne da bi prerivajoči se batmani po nesreči koga nokavtirali.
Eh, kako le – s supermočmi!

Literarne čajanke

Ko se je leta 1970 vse skupaj začelo, je imelo sila drugačen obraz. Na prvem sejmu je bilo obiskovalcev nekaj sto in prizorišče v hotelu je imelo videz šolskega krožka. Denarna stiska je bila tolikšna, da so avtorji dobesedno donirali svojo opremo. Takisto je bil dogodek osredotočen na stripe. Izjema je bila peščica knjižnih piscev, med njimi Ray Bradbury (Fahrenheit 451), ki je rekorder po številu častnih povabil.
Položaj se je začel jadrno spreminjati, ko so na konvencijo uč vrgli filmarji. Kot prvi George Lucas, ki je s seboj 1977. pripeljal Vojno zvezd. Zatem se stegovanju krempljev Hollywooda po sejmu ni bilo več mogoče upreti. Toda velmožje so bili hitro prisiljeni pogruntati, da je to še vedno teritorij stripovskih zanesenjakov. Na predstavitvi prvega Supermana leta 1978 so namreč voditelja izžvižgali in vrgli z odra, ker je Lexa Luthorja označil za industrialca namesto za pokvarjenega zlikovca. Zdaj veste, da se z vašim sošolcem, ki je mahnjen na Naruta, ne gre šaliti.



Lutka za promocijo novega predatorskega filma? Kje pa! Našemljen obiskovalec, vendarle!



Tole je ena plat figuričnega dela sejma. Za drugo boste dali ledvico in potrebovali garažo.



Robert Pattinson, vampir iz Somraka, je rožnat in se smeji. Ne moremo verjamet!

Comic Con se je nato redil z veliko hitrostjo in naposled vključil digitalno zabavo, kar ni presenetljivo. Že v prejšnjih raportih smo pokazali, da gre za festival navdušencev nad fantazijskimi svetovi, ki si lahko tod dajo duška kot nikjer drugje. Na levi mimo vas pripleše v telebajske našemljena ameriška familija, na desni nekdo šlata wonder woman, vi pa orošenih očesc strmite v figurico spartana II za debelim steklom zastražene vitrine. Nakar se odpravite na predavanje omiljenega striparja, da se prepričate, ali je res samo navaden človek.

Avatardi

Nekaj takega je letos doživljal James Cameron, saj je bilo treba na predstavitve prihajajočega filma Avatar čakati več kot dve uri. Nič čudnega, kajti za jesen napovedani film je bil zaradi obljub o revoluciji v kinematografiji najbolj razvpita atrakcija sejma. Poleg New Moona, kakopak. Petindvajset minut trajajoča projekcija je poleg pogleda v zakulisje ponudila tudi zajeten del filmskega dogajanja v 3D. Naj spomnimo, da je Avatar, kjer se glavni junaki na pisanem tujskem planetu uprejo izkoriščevalskim človeškim kolonizatorjem, že od vsega začetka zamišljen za vrtenje v 3D kinodvoranah s hecnimi očali na nosu. Srečneži, ki so videli dogajanje, so se strinjali, da bo šlo za mojstrovino, ampak ... ne baš tolikšno, da bi se metal na trepalnice. Menda je še vedno moč ločiti med pravimi in izrisanimi človečki, pravijo. In da se jim med ogledom ni scufalo, da bi realnost zamenjali za navideznost. Ah, škoda. Cameron si je pri tem bržda oddahnil, da so se pobezljanim zanesenjakom, katerim so že nadeli ime 'avatards', pričakovanja vsaj malo znižala.
Iluzij oropani navdušenci so zato jadrno drli na drugo veliko predstavitev: Iron Man 2. Poleg New Moona, kakopak. Režiser Jon Favreau je s sabo privlekel večino zvezdniške zasedbe, na čelu z Robertom Downeyjem tamalim in s prijetno odebljeneno Paltrowovo, pa Donom Cheadlom in Scarlett Johansson. Mickey Rourke si je verjetno ravno tedaj vbrizgaval botoks. Nadaljevanje odpuljeno posrečenega Iron Mana bo menda zajadralo v mračnejše vode, predvsem pa se možu železnih jajc pridruži kopica drugih superjunakov in zlikovcev. Med njimi Fury (Samuel L. Jackson), War Machine (Cheadle), Whiplash (Rourke) in Black Widow (Johansson). Fani so bili čisto paf, predvsem zaradi tega, ker ni nihče pričakoval udarne predstavitve, in Avatar je bil kmalu pozabljen. Posebej ob War Machinu je menda moral prenekateri na vece.
Omenjena filma nista bila edini poslastici. Poleg New Moona, kakopak. Spike Jonze počne simpatičen muvi po simpatičnem otroškem stripu s kosmatimi zverinicami Where the Wild Things Are, dočim sta med superherojskimi prikazi prednjačila satirični Kick Ass, v katerem se mladi študent odloči, da bo superjunak, čeprav nima nobene posebne moči, ter Jonah Hex, napravljen po divjezahodnem mamojebcu. Pojutubajte ga. In ne pozabimo na Tron Legacy, pravoverni sekvel kultne neonščine iz osemdesetih, katere prikolica je na natlačenki. Skrita zakladnica je bila pak okrogla miza s prijetno shujšanim Petrom Jacksonom in Neillom Blomkampom, ki sta kazala navdušujoči District 9, v katerem alieni na Zemlji postanejo prisilni azilantje. Govorca sta dala vedeti, da je District 9 neposredna posledica opustitve projekta Halo in da se slednjega zdaj bržda ne bi več lotila, tudi če bi jima ga zopet ponudili. Jackson je prav tako oznanil, da je njegov igrarski projekt z delovnim imenom Halo Chronicles že tri leta pod rušo in da zanj tako ali tako ne bi imel časa, ker je preveč zaposlen s Hobitom in Tintinom. Za neznalce: slednji bo napravljen po znanem belgijskem stripu, katerega gibljive risane verzije je pisec teh vrstic zrl deset let tega na nemških kanalih (ja, star sem), medtem ko je prvi neka brezvezna povest o kosmatinu, ki gre jebat zmaja. Le kdo je že slišal zanjo?!

Križem kražem

S temi besedami bi mogli ponazoriti dogajanje igrarskega dela smenja. Ta je bil letos zopet rekorden, z obširnim spiskom založnikov, ki pa spričo E3ja in Kölna niso kazali čisto špilavskih novosti, temveč filmsko obarvane. Pri Microsoftu so najavili, da so se vrgli v zelo resen projekt animejskega Hala. V ta namen so se povezali s petimi znanimi japonskimi animatorskimi studiji, ki bodo po zgledu Animatrix in Batmana vsak po svoje udejanjili Master Chiefa s prevelikimi očmi. Na projektu sedmih epizod z naslovom Halo Legends delajo Bones, Casio Entertainment, Production I.G., Studio4 C in Toei Animation. Ker so zraven znani ljudje, kot sta Šindži Aramaki (Appleseed) in Mamoru Ošii (Ghost in the Shell), ne bo šlo za otročarije za mulčad. Rezultate bomo videli naslednje leto, ko bodo dosegljivi na ploščkih in na liniji. Slednje najprej na Halo Waypoint, ki ga kani Microsoft lansirati jeseni. Šlo bo za plac na Xbox Live, koder bo zbrano vse, kar si bodo navdušenci nad Halom poželeli.
Svojo izrisano inačico bo ugledala tudi godofwarščina Dante's Inferno, pri čemer so se prisotni pridušali, da bo junak v njej lezel demonom v rit. Dobesedno. Assassin's Creed 2 pa ne bo dobil risanke, marveč igrane filmčke. Trije četrtminutni odvrtki z naslovom Lineage, ki bodo to jesen zasledovali štorijo Eziovega očeta, so sad nedavnih Ubisoftovih nakupov filmskih prostorov, saj jih snemajo kar znotraj hiše. Sicer pa je največ vznesenosti povzročil podatek, da se je za krmilo filma po Warcraftu zavihtel sam Sam Raimi, režiser serij Spider-Man in Evil Dead. Kakšno vlogo bo namenil Brucu Campbelu (to je un z žago ali dvocevko namesto roke, ja), še ni jasno. Paul W. S. Anderson porekši, da bo režiral še četrti Resident Evil (zeh), medtem ko se je sostvaritelj Žage James Wan odločil, da bo od mrtvih obudil film Castlevania.
Igrarskih tako napovedi ni bilo mnogo. Avtorji South Parka so kazali špilček na temo tower defensa, kjer, domnevamo, ubijejo Kennyja, Lucasi so demonstrirali The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition (glej rumenke v ostalih novicah), medtem ko Avatarju ob boku hodi Ubisoftova digitalna inačica, od katere pa so na Comic Conu predstavljali zgolj verzijo za wii. Izkusiti je bilo moč mešanico avanture in akcijade, kjer je moral špilavec v vlogi nezemljana na različne načine izrabiti okolico, da je premagal tehnološko naprednejše človeške kolonizatorje. Verjetno ne bomo dobili novega Robinzonovega rekvijema. Glavnina nadebudnežev je ždela na Valvovem prostoru z drugo kampanjo za Left 4 Dead 2, ki se bo v odmiku od mestnih prizorišč dogajala v močvirju. Najbolj strašljiva zadeva? Zombiji v zaščitnih jopičih. Rivalstvo med Marvelom in DC Comics pa je iz stripovskega področja vdrlo na igrarsko, kjer sta se dajala Marvel Ultimate Alliance 2 in DC Universe Online. Dizajnerji slednje so se morali spopadati predvsem z vprašanjem, kako se bodo ločili od City of Heroes, na kar so mirno odvrnili, da so junacje iz CoH pozerji v lepih cunjicah, medtem ko zna Batman usekati po goflji. Tako se govori.

A stripi so tudi bili?

Ja, ne boste verjeli. Na papirnatem področju jo je bolje odnesel DC, kajti nov odvrtek Green Lanterna z naslovom Blackest Night je ruljo na sejmu zelo navdušil. Green Lantern je žal pri nas manj znan od Supermana, Batmana in Wonder Woman, čeprav gre za eno najbogatejših DCjevih pripovedi. Marvelu se trenutno na veliko ubada z resetiranjem serij, s čimer je 'novi' urednik Joe Quesada začel že ob zasedbi stolčka pred devetimi leti. Štorije naj bi postale preveč zapletene in podjetje se je odločilo za vrnitev h koreninam. Pri Spider Manu denimo tako, da so 2007 v odvrtku One More Day razveljavili poroko med Petrom Parkerjem in Mary Jane. Poteza, ki je marsikaterega navdušenca pripeljala na rob sanfrančiškanskega mostu, toda Marvel je kljub temu še vedno vodilna založniška hiša.
Ob tem so kot vsako leto podelili Eisnerjeve nagrade, striparske oskarje, če želite, in čestitali množici legendarnih avtorjev, da še niso umrli. A koga to briga, če je bil pa v sosednji dvorani Robert Pattinson, ki je oglaševal New Moon?!?! AAAA! Kolikšen delež obiskovalcev je bil ženskega spola in pod mejo dvanajstih let, niso beležili. Ali pa so podatek načrtno skrili. Z dokajšnjo mero verjetnosti domnevamo, da Navi ni bilo tam, ker smo jo kontrolirali z eksplozivno ovratnico. Vemo pa, da je šla norija marsikomu pošteno v nos in poročila o neusmiljenem boju med wolverini, hulki in batmani na eni ter podivjanim krdelom deklet na drugi strani niso iz trte zvita. Zmagala so dekleta, ker so grizla v vrat PRESS.



Špilovni Avatar je z mankom nore reklame izjema. Decembra bomo videli, če pristop deluje.



Striparnice te sorte so zaenkrat še pribežališče pred fani Twilighta. Čakajte, da napravijo strip.



Green Lanternov je pravzaprav več, saj gre za skupino junakov, ki vsi počno zeleni pinjau.

Afnarije nekega gusarja

Letošnje poletje so morski rokovnjači prilezli na plan, da bi posončili devetletno bledico. Navi jih maže s kremo, globoko vdihne in izbruhne kronološki popis vsega opičjega.

Ko je 1. junija odjeknilo, da ne bomo dobili le ene, pač pa dve novi predstavnici cenjenih dogodivščin z Opičjega otoka, smo opiti od sreče odprli vsa okna in se skoznje drli: "To je druga največja raca letos!" Pa ni bila, kajti LucasArts je držal besedo, prenovil prvo avanturo v seriji The Secret of Monkey Island in jo podnaslovil Special Edition. Ta se je tako z velikim pompom pridružila Loomu, Digu in ostalim starinam, ki jih za prgišče evrov tržijo na razpečevalskem spletišču Steam. Toda v nasprotju z njimi je Monkey Island korenito restavrirana in, upamo, znanilka novih podobnih projektov. Druga, še pomembnejša odličnost pa prihaja iz naše najljubše epizodne pekarne, Telltale Games. Po letih spotikanja so z Lucasi našli skupni jezik in pridobili licenco, o čemer so se skoraj eno leto strateško grizli v jezik. Rezultat dogovora je čisto nov član opičje rodbine, Tales of Monkey Island. Serija bo sestavljena iz petih delov in o njej pišemo v ločenem članku. V temle pa z monoklom pogledamo daleč nazaj, ko je bil svet še pikslast, okajen in prijazen.

Čisto pravi gusar

Odkar je neki mladenič pri dvajsetih oznanil, da se njegove poklicne ambicije nagibajo h gusarstvu, je pregrmelo veliko tropskih neviht. Svet je za piratskim vajencem čisto ponorel in lačno goltal barvite prigode, ki so dobile tri nadaljevanja. Nobenega reševanja sveta in mrkih kataklizem, ampak osemnajsto stoletje, Karibi in enostavna mantra: pirat naj bo! Česa tako osvežilnega ter zbezljano smešnega igrarski svet ni bil vajen in preden se je junak Guybrush Threepwood sploh uspel dobro predstaviti, je bil že zvezda. V devetdesetih ga ni bilo igričarja, ki se mu ne bi dobro zdelo pomagati hecnemu modelu skozi številne naloge, da bi mu (in s tem v duhu sebi) pomagal do izpolnitve življenjskih sanj. Da je Guybrush obenem osvojil in kasneje še poročil lepo guvernerko Elaine, je bil dodaten bonus. Nič pa ni popolno, saj se je ženka izkazala za precej oblastno in predvsem za tarčo vsilji-



The Secret of Monkey Island je bila prva pustolovščina, kjer se je lik pri hoji globlje v zaslon manjšal. Ker je bila barvna paleta tako omejena, so namerno operirali s temnimi odtenki, ki so na vseh zaslonih izgledali enako. Avtomat za grog so morali prirediti, saj je preveč spominjal na coca-colinega. Desno zgoraj prizor iz drugega dela, ko se prebiješ na Opičji otok. Ta je manj strukturiran in s stalnim veslanjem tečnejši od prvega.

vega snubca LeChucka. Ta je večni negativec v nizu Monkey Island – dominanten kapitan, ki si vsako jutro zaneti brado in je pretrd, da bi doumel, kako je že davno mrtev. Da mu stalno nagajanje ne načne živcev, mora biti Guybrush naivna, a prikupna neroda, ki se zna zagat lotevati na duhovit način.
Kot glavni (anti)junak je Threepwood namenoma narejen v taki brezskrbni maniri. Gre za vesel pozdrav in pobalinsko mahanje tedanjim resnim, vase zaverovanim avanturam, karšna je bila recimo serija Police Quest. Te so igralca metale v tuj, visokotehnološki svet brez pravih razlag in ga ob tem za nevednost še kaznovale. Guybrush v morsko razbojništvo pade prav tako navdušen in nepoučen kot njegov vodnik za zaslonom, nakar se skupaj učita in si pihata razbita kolena. Obenem je nujno, da je za svojo zvedavost in neizkušenost ne dobivata po prstih, recimo z nenehnim umiranjem, s čimer so imele ostale avanture tistega časa veliko veselja. V Opičjih otokih se ni mogoče brezupno zaplezati, prav tako smrti zlepa ni na spregled, če je ravno neugnano ne iščeš.
Da je gonilo vsega skupaj tovrsten humor, je dodatna in hkrati temeljna lastnost te skrajno uspešne serije. Smešnost je rožljajoča, živahna in žgečka praktično vsako poro igre. Tudi uganke izkazujejo neverjetno pestrost in niso le golo kombiniranje predmetov. Poleg tega ne gre brez namazanega jezika in vztrajnosti v pogovorih, recimo pri barantanju za rabljeno barko. Za uspeh potrebuješ še prebliske čiste norosti in iznajdljivosti, urne pete ter ostro oko za podrobnosti. Posebna kategorija so akcijske, napol miniigerne sekvence mečevanja, prebijanja skozi zapletene labirinte, pa cmarjenje po receptih in potem tuhtanje, kako manjkajoče sestavine nadomestiti s približki. Vudu lutka, ultimativna žalitev ali uročeno pivo za brizganje po duhovih? Ni problema. Vse to je nastavil že prvi del niza, nakar so elemente zvesto povzela nadaljevanja. Vsa so dolge in težavne avanture, nadvse primerne za počasno, gurmansko uživanje skozi poletje, z recimo uro igranja na dan.

Zlata prst

Da se je opičja legenda lahko rodila, je seveda potrebovala plodovito vzdušje, izjemne ustvarjalce in lačno publiko. Vse to so v osemdesetih imeli pri LucasFilm Games, predhodniku današnjih LucasArts. Seme je vzklilo, ko je v podjetju po nekaj nestanovitnih letih pristal mladi Ron Gilbert in se proslavil s sodelovanjem pri odlični pustolovščini Maniac Mansion. Ta je bila LucasFilmov preboj v svet avantur, kjer je dotlej več let rokovnjačila Sierra s svojimi Questi. Posebnost je bila v tem, da je Ron za Graščino napisal orodje SCUMM – Script Creation Utility for Maniac Mansion. Za globlji vpogled berite anale o LucasArtsu, Dvajset let skomin (Joker 111, id članka 691). SCUMM je omogočil nov način klepanja avantur in hkrati prijetnejše igranje. Namesto ročnega tipkanja ukazov so bili glagoli na izbiro s menija. Najprej si z miško kliknil na želeni glagol (odpri, zapri, potisni, potegni, daj, govori ...) in nato na predmet. Obenem je Maniac Mansion spočel novo linijo dogodivščin, ki so bile hecne in razposajene ter se niso jemale krvavo resno kot konkurenca iz Sierrinih hlevov.



Ron Gilbert ima na LucasArts lepe spomine. Svoje videnje industrije deli na blogu Grumpy Gamer.

Tako Maniac Mansion kot SCUMM sta se izkazala za zelo uspešna, zato so vodstveni semaforji Rona zalili z zelenim valom. Po še dveh zlatoprstih projektih (Zak McKracken, Indiana Jones and the Fate of Atlantis) pa je napočil čas za nekaj res svežega. Ron je iz sebe bruhnil idejo, ki jo je pestoval in z rumom nalival vse od otroštva. Gusarske knjige so ga navduševale že od nekdaj, dočim je svoje naredila še atrakcija v Disneylandu. Ob domišljijski vožnji Pirates of the Caribbean si je vedno želel, da bi lahko vstal s čolniča in prodrl globlje v svet teh radoživih razgrajačev. Tako so tudi Ronovi gusarji postali razposajena drhal v neskončno bogatem svetu, kjer je bilo mogoče vse. In verjeli ali ne, na razvoj je kasneje blagodejno vplival tudi Lego. Leta 1989 je namreč na police poslal svojo krasno gusarsko serijo, ki danes, tako kot Monkey, doživlja preporod. Preveč, da bi bilo lahko naključje, kajne? Vse je bilo nared, da se je ob ladji lahko razbila prva steklenica ...



Ron je imel v pisarni gusarsko barkačo, ki je še danes zaželena med zbiralci. Ker se je izgubila, so mu zdaj za darilo kupili naslednico.

Kolesje steče

V drugi polovici osemdesetih sta k Lucasom prihlačala mlada uma, Dave Grossman in Tim Schafer. Po poskusnem delu na SCUMMu, kjer sta si izmišljevala najbolj nore vice in situacije, ju je Ron na hitro rekrutiral k novemu projektu. Monkey Island je dobil ime čisto po naključju, ko je v Ronovo pisarno uletel neki sodelavec in kvasil nepovezanosti o Opičjem otoku. Neumnost bi kaj lahko ostala pozabljena, a se je Ronu zdela tako posrečena, da jo je pograbil in iz nje naredil mit. Nato je The Secret of Monkey Island v hranljivem, z ustvarjalno norostjo prežetem oddelku nastajal med neskončnimi urami krohotanja, ko je družba sočasno pisala vrstice kode in dialoga. Ogromno šal so spočeli improvizatorsko, kar med pacanjem, le nekatere so bile predvidene vnaprej. Če kaj ni šlo, so vsebino jadrno popravili in jo spreminjali do zadnje minute.



Tim Schafer se je mučil s pomorskimi bitkami, a so jih iz Secreta izrezali. Vrnile so se v trojki, ko izvirne skupine ni bilo več zraven.

Kako izjemno spontano je bilo vse skupaj, priča tudi nastanek imena Guybrush. Steve Purcell, drugače ata Sama in Maxa, je namreč med risanjem v Deluxe Paintu sprajte shranjeval kot 'guy' oziroma 'tipček', saj lik uradnega imena še ni imel. Ker je program imenom vsakič pripel končnico 'brush', je nastalo slavno in neštetokrat zlorabljeno ime, ki si ga narobe zapomni in se z njim pozabava čisto vsak s petimi minutami časa. Priimek Threepwood pa so izbrali kasneje na natečaju.



Steve Purcell je z založnikom sodeloval že davno pred pustolovščino Sam & Max Hit the Road iz leta 1993. Njegove ilustracije so bile vir novih idej.

Igra je bila nared 1990., po enem letu razvoja. Najprej je izšla verzija EGA z ločljivostjo 320 x 200 na disketah. Imela je šestnajst barv, vmesnik je bil miškoven, igralec pa je izbiral med dvanajstimi glagoli oziroma dejavnostmi. V inventarju še ni bilo sličic predmetov, ampak le besede. Čez dve leti so izdali luksuzno različico na CDju. Grafika je bila izboljšana do ločljivosti VGA (640 x 480) in je skočila na pisanih 256 odtenkov. Inventar je postal slikoven, medtem ko se je število glagolskih dejavnosti skrčilo na devet, saj so odrezali praktično neuporabljena ukaza prižgi ter ugasni, medtem ko je hoja (ukaz 'walk to') postala privzeta.
Obe različici sta bili igralno enaki in sta se pričeli na sanjavem, z mesečino oblitem otočku Mêlée nekje v globinah Karibskega morja. Nanj je od nikoder prikolovratil mladenič okrog dvajsetih, ki je netopirsko slepemu mestnemu izvidniku pri kresu na vrhu otoka takoj prijavil, da hoče postati gusar. Kajpak v temle legendarnem nagovoru: "My name is Guybrush Threepwood, and I want to be a pirate!" Boljšega uvoda za tak projekt si ni moč zamisliti. Pot je mlečnozobca nato peljala skozi tri preizkuse nadarjenosti, kjer se je moral izkazati v zmikavtstvu, zakladolovu in mečevanju. Tega so stvaritelji videli kot nepogrešljiv del piratstva, a ker niso hoteli akcijskih vložkov, so se, navdihnjeni od gusarskih filmov, odločili za besedno mečevanje. Tako si hodil po karti in izzival lokalne razbojnike, da si se naučil novih žaljivk in mogel naposled 'načitan' izzvati lokalno prvakinjo. Sistem je sicer domiseln, a tudi nekam razvlečen. Vseeno pa je obkladanje z nekulturnostmi tipa "Boriš se kot krava" postalo stalnica nadaljnjih opičjih pustolovščin. Druge uganke so bile privlačna mešanica različnih stilov in mehanizmov, od časovno omejenih sekvenc do besednih iger ter ustvarjalne rabe čudnih predmetov. Posebej nepozabna je bila sekvenca za zidom graščine, kjer si samodejno in popolnoma odbito akcijo spremljal skozi kratke napise. Mišljeno je bilo, da bi bilo vse to igralno, toda špil bi bil prevelik. Je pa Guybrush po dotičnem vlamljanju prvič zagledal lastnico hiše in hkrati ljubezen svojega življenja, guvernerko Elaine Marley.

Zenit na karibskem nebu

Ob izidu Skrivnosti so vsi vedeli, da so napravili nekaj izjemnega, in so delo na nadaljevanju pričeli praktično takoj. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge je izšel kar hitro po prvencu, leta 1991, in ga nadgradil v vseh pogledih. Predvsem je razgarbal osrednji lik, saj je vzljubljiva neroda iz enice mutirala v osornega, odrezavega bradača. Senčne odtenke Guybrushove osebnosti so izpostavili namerno, saj je Gilbert stremel k zdravi meri temačnosti. Prizor, ko se Guybrush med guganjem na špagi oklepa skrinje, nakar uleti Elaine, je neizbrisno vžgan v sinapse vsakega pravega pustolovca.
V igri že nastopijo prve ljubezenske težave, nakar se Guybrush obsedno loti lova na mitski zaklad Big Whoop. Pri tem se spreletava med kar tremi obsežnimi otoki, da bi zbral kose davno razkosanega zemljevida. Novost sta bila dva težavnostna načina, čeprav so bili sprva planirani celo trije. Gilbert priznava, da je v težjega nalašč zrinil izjemno obskurne puzle (recimo vražje pljuvanje v daljavo), saj je želel narediti zahtevno igro, ne da bi bile uganke zares nepoštene. Monkey Island 2 je zaradi pisanosti, dolžine in splošne dodelanosti še vedno cenjen kot najmočnejši del niza, čeprav se konča milo rečeno umobolno. Bizarnost finala v lunaparku je fane tako razvrala, da Gilberta še danes ne nehajo nadlegovati, kje vendar tiči tista prava Skrivnost Opičjega Otoka™ in kako za božjo voljo naj si razlagajo shizofreni konec, ki vse skupaj pomaže z neizbrisnim pridihom neresničnosti. A ker Gilbert pri nadaljnjih delih ni več prišel do besede, se je njegova različica izgubila v kolesju časa. Tudi zato, ker dvojka, kakor kvalitetna je bila, komercialno v kratkem času ni pokazala pričakovanega uspeha. Vodstvo je menilo, da zato, ker je njen humor preveč napreden za široke množice, in je sunkovito potegnilo ročno. Prav tako je Gilbert ob izdelovanju čisto izgorel in začutil neobvadljivo potrebo, da odide na svoje. Ustanovil je studio Humongous Entertainment, ki se je bavil z otroškimi avanturicami, kot sta Fatty Bear in Pajama Sam. A čeprav je izgubila očeta, opičje sage s tem ni bilo konec.

Strah pred porcelanom

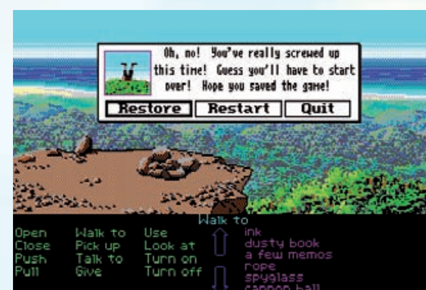
Potem ko je Ron odnesel kartonsko škatlo, sta Dave Grossman in Tim Schafer še nekaj let ostala. Skupaj sta delala na legendarnem Day of the Tentacle (1993), nakar je Dave odšel pomagat Ronu, Tim pa je vztrajal dlje ter se zapisal pod resnejši avanturi Full Throttle in Grim Fandango. Nihče od njiju se ni več pritaknil Monkey Islanda in serija je bila več kot pet let na hladnem. Ko so se jo vendar odločili odmrzniti, veteranov k razvoju trojke niso povabili, čeprav je imel Gilbert že spisan osnutek zgodbe. Namesto njega so za Curse of Monkey Island vpoklicali Jonathana Ackleyja in Larryja Aherna, ki sta nadaljevala v povsem neodvisni smeri. Prekletstvo je bila hkrati zadnja igra, izdelana s pogonom SCUMM, in zanjo so slednjega močno priredili. Kompliciranje z izbiro glagolov so poslali med morske pse in se raje zgledovali po pripravnejšem vmesniku iz Full Throttla. Tako je nastal zlatnik, kjer je bila na izbiro trojica dejanj: roka za šlatanje, oči za ogledovanje in papiga za čvekanje. Prav tako so prevetrili inventar, saj so bili predmeti zloženi v skrinjo, kjer jih je bilo skrajno enostavno pregledovati in kombinirati.



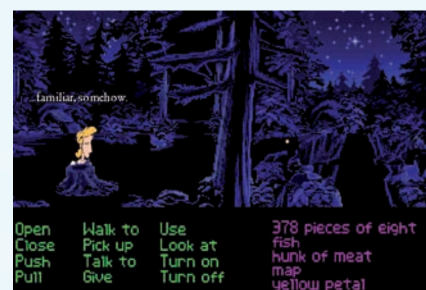
● **Monkey Island niti v dvojki, ki slovi kot najbolj zapleten del, ni imel pravega vejenja zgodbe in vplivnih odločitev, na več načinov rešljivih ugank, različnih koncev ali igranja z več liki. To je ostala domena Maniac Mansiona in čudno je, da se napredne zasnove tudi danes ne posluži praktično nihče.**

OPIČJA JAJCA

Afnasti otoki že od prvega dne dražijo s pirhi oziroma skrivnostmi, nalašč podtaknjenimi med igranje. Vrednost ponovnega preigranja je zato visoka, saj ob prvem nikakor ne moreš užiti celotne vsebine. Vse igre kar razganja od navzkrižnih referenc, ki med drugim podrezajo Vojno zvezd, pop kulturo in ostale Lucasove igre, recimo Indyja ter Sama in Maxa, z leti pa tudi starejše opičje igre. Potem so tu heci z nemogočimi predmeti v slogu gumijastega piščanca s škripcem, da se ne spuščam v neskončno množico ponarodelih fraz, do katerih prideš le z raziskovanjem razvejanih pogovorov. Tudi liki, kakršna sta vudu gospa in mešetar Stan, vedno znova najdejo častni prostor.



Od vseh je pak največ konkretnih jajc znesla enica in te pirhe radi poustvarjajo tudi kasnejši deli. Čeprav je smrt iz Monkey Islanda načeloma izgnana, se z nekaj truda vseeno da umreti. Izkoristiti je pač treba fakt, da lahko Guybrush pod vodo zadržuje sapo deset minut, s čimer se rad pohvali. Kulten je recimo doživljaj, ko v Monkey Islandu padeš s pečine in dobiš na zaslon iz Sierrinih avantrur znani 'Restart Restore Quit', nakar te igra pomiri, češ, smo se samo hecali. Potegavščina, ki ji je v časih brez interneta nasedlo največ ljudi in zaradi katere so Lucasove pomagalne linije skoraj pregorele, pa je šala s štorom. Guybrush sredi hoste naleti na štor in poroča o sistemu katakomb, ki naj bi bil pod njim. Potem zahteva dodatne diskete, ki jih igralec seveda nima. Zato lagodno zaključi, da bo moral ta del igre pač preskočiti. V dvojki se ponorčuje prav iz opetnajstenih igralcev in sredi džungle na Opičjem otoku kliče vročo linijo za pomoč. Tudi trojka ponovno obudi stare finte in Guybrusha pošlje nazaj v pikslasto morje ter gozd. Štirica se po drugi strani pozabava z Murrayjem, s katerim igraš pong. Da je pravici zadoščeno, so vsa jajca iz enice prenesli v Special Edition. Različice se pojavljajo tudi v drugih igrah, recimo v Psihonavtih, takisto ima svojo bero kvalitetnih referenc in šal prvi del Tales, recimo wallacovsko navdušenje nad sirom ter hec na račun YouTuba. No, če je v njem kakšno zares nojevo jajce, zaenkrat ostaja skrito.







Tretji del je bil za našega pirata zelo naporen, saj je moral ponovno zbirati posadko, požrl ga je udav in dvakrat so ga pokopali. Da o ponižanjih zaradi žaljaškega sabljanja ne govorim. Morbidno zabavnost je dodatno ojačal lobanjež Murray, ki bi kljub telesni izzvanosti srčno rad zavladal svetu.

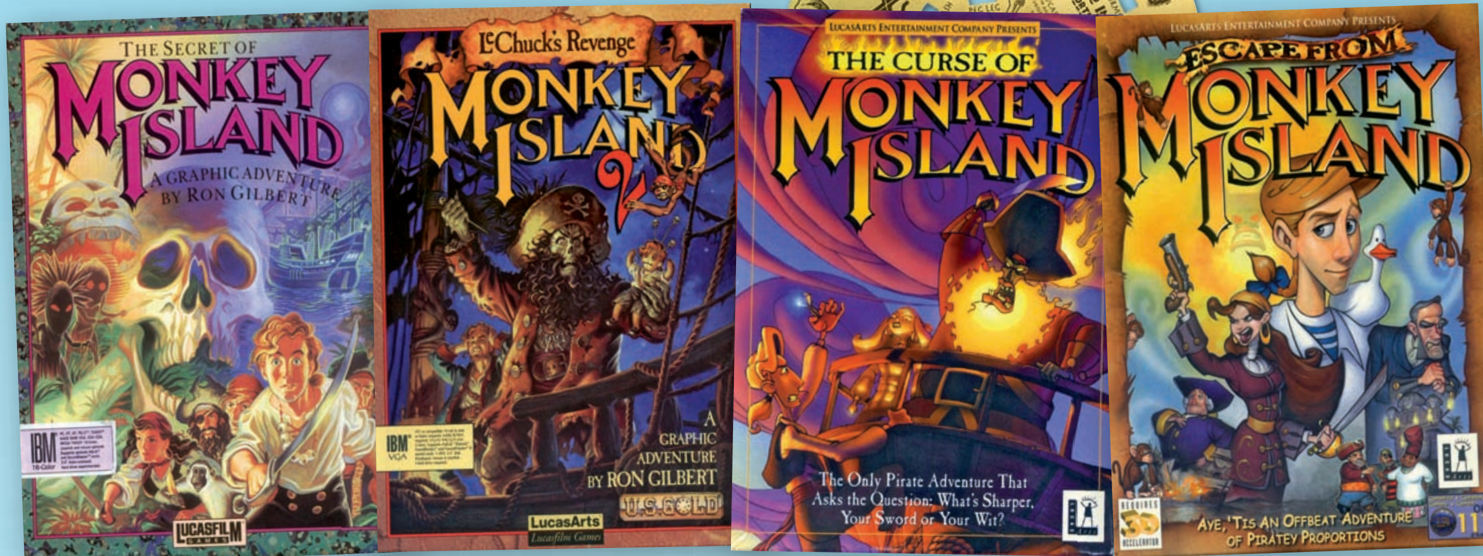
Grafika se je poslovila od pikslavosti in ilustrator Bill Tiller si je zamislil privlačno, risankasto razkošje s svedrastimi oblaki, ki so v trenutku postali prepoznavni znak niza. Osebe so bile skrajno stilizirane, sploh Guybrush, ki je iz dvojkinega slaboritneža postal hecna, a všečna trlica. Dodatno osebnost mu je vdihnilo, da je premierno spregovoril. Za govorca so našli Dominica Armata, ki je konkurentu speljal delo prav zaradi svoje neizmerne privrženosti Monkey Islandom. Armato je delo opravil z odliko ter ostal ob mikrofonu za vse nadaljnje igre, tudi za Tales of MI.

Da je Curse glede izgleda in vmesnika pomemben korak naprej, se strinja večina opičjega občestva. Zatakne pa se pri zgodbi. Bolj zakrknjeni novo vizijo povsem zavračajo, saj psihedelični konec dvojke preveč lahkotno odpiše kot navadno LeChuckovo prevaro. Po drugi strani pa Gilbert, Grossman in Schafer diplomatsko priznavajo, da so novinci dobro opravili ter srž serije zadeli v čelo. Edino, kar Rona skrajno moti, je pot, ki jo je ubral odnos med Elaine in Guybrushem. Po njegovem med njima ni možnosti za dolgotrajno, romantično ljubezen. Vročekrvna Elaine v Guybrushu po njegovem vidi nekaj podobnega tečnemu bratcu namesto objekta poželenja. Gilbertova dvojka se od ljubezenskih tem sploh distancira, saj je Guybrush obseden z iskanjem zaklada. No, to trojke ne zanima in Guybrush Elaine nenadoma zasnubi. Toda zaročni prstan je uročen, tako da se nesrečnica spremeni v zlat kip, ki ga za nameček še ukradejo. Težavnosti sta spet dve in vrne se kregalno sabljanje iz enice, le da je združeno s pomorskimi bitkami. Ko Guybrush s topovi razbija okostnjaške horde, prvič sreča demonsko lobanjo po imenu Murray. Kostko je bil sprva mišljen kot kratek skeč, a se je med beta testerji izkazal za tako priljubljenega, da so mu vlogo konkretno razširili.

Pariraš kot morska krava

Ker je na prelomu tisočletja vse hlepelo po prostorskosti, je tretja dimenzija doletela tudi dotlej ploščate gusarje. Četrti del serije, krščen za Escape from Monkey Island, je poganjal prirejen motor iz Grim Fandanga. Glavna dizajnerja sta bila Sean Clark in Michael Stemmle. Štorija je mladoporočenca, ki se vrneta z medenih mesecev, vrgla v precej kruto resničnost. Ta ju je pustila zadaj, saj so Elaine zaradi odsotnosti razglasili za mrtvo in se lotili ustoličevanja novega guvernerja. Poleg tega je karibsko otočje začel stiskati avstralski poslovnež Ozzie in ga vse uspešneje spreminjal v poneumljeno turistično središče. Čeprav je bila zgodba kul in uganke kvalitetne, pa je igro precej skisalo štorasto premikanje. Miš so namreč izgnali in vse je bilo treba opraviti s tipkami. Nerodnost pri natančnem manevriranju čez mostičke in skozi vrata je bila brezmejna ter je posivila marsikak las. Ob tem se je glede na Guybrushovo lego prikazoval seznam mogočih dejanj, med katerimi si izbiral. Inventar se je spremenil v krožnega, ki je kar dobro deloval. Metanje žaljivk se je vrnilo, le da je nastopalo v polaganju rok. Po podobnem, a širšem sistemu so si zamislili borbe z opicami v Monkey Kombatu. Žal je ta del kljub zanimivi ideji zaradi ponavljanja presegel mejo znosnosti.

Guybrush je v štirici drugače srečal številne znance in obiskal mnoga znana prizorišča. A ker je bila 3D tehnologija še v plenicah, so kraji delovali nekam prazno, da ne govorimo o oglatih obrazih, sploh pastirčkastem Guybrushu. K nemožati podobi so doprinesli popolno copatarstvo v odnosu do Elaine, saj je ta moža pošiljala okrog kot cucka. V splošnem gre za najmanj cenjenega člana opičje družine, ker je tudi pri humorju strgal po dnu in se naslanjal na prežvečene štose.



Prvi naslovnici sta delo Steva Purcella, tretja Billa Tillerja in Larryja Aherna, četrta pa Michaela Koelscha. Kot druge avanture sta imela tudi prva Monkeyja zaščito proti kopiranju. Priložena sta bila kartonska kroga, kjer si z vrtenjem skombiniral odgovor na zastavljeno vprašanje.

FANOVSKI ODVRTKI

Opičji otok ima že od vsega začetka trume častilcev. Ko je po letu 2000 uradne štrene zmanjkalo, se je nemir v fanovskih vrstah še povečal. In če ni bilo uradnega materiala, so si ga ljudje pač naredili sami. Ljubiteljska stran, ki ima desetletno tradicijo objavljanja takih prispevkov, je recimo World of Monkey Island.



Posebno mesto imajo fanovske avanture, o katerih smo pisali že v Jokerju 139 (id za branje na spletu: 1368). Čeprav Lucasi ne vihtijo več mečev, s katerimi so posekali nedolžna **Fate of Monkey Island** ter **Legends of LeChuck**, napredka ni. Poniknila sta tako alternativni **Monkey Island 5** kot nemški **The Secret of Mount Monkey**. Je pa dokončana pikslasta **Monkey Island: Carnival of the Damned**, čeprav ni kaj prida. Novejši je italijanski projekt **The Darkness of Monkey Island**, ki namesto starinske posnema risankasto grafiko trojke. Ob tem tortelinarji bojda ne klepajo igrice za eno popoldne, temveč ciljajo na dolžino polnih tridesetih ur. Projekt je zelo verjetno preveč ambiciozen. Prav tako bo ob morebitnem izidu treba počakati na angleški prevod. Še ena ljubiteljska avantura, okrog katere se leno kadi, je **The Love of Monkey Island**. Ko je bilo glede novih opic še vse tihotno, jo je pričel packati Kyle R in zastavil velikopotezen projekt v slogu trojke. V njem bi Elaine začela metati oči za drugimi tipi, ob čemer bi nastopili tudi angleški čajankarji. Razen samozavesti avtor ni pokazal ničesar oprijemljivega. Pojavljajo se takisto poskusi poustvaritev najstarejših dveh pustolovščin, bodisi s prestavitvijo v flash, bodisi z izdelavo prizorišč v 3D. Eden takih projektov je **Flash Secret of Monkey Island**, kjer je za podobo poskrbel v oboževalskih krogih proslavljeni ilustrator Paco Vink. Zaradi izida prebarvane SE je smiselnost zadevščine vprašljiva. Obstajajo pa komercialno uspešni odvrtki, kakršen je **Tales of Bingwood**. Prvi del te serije smo opisali v Jokerju 187. Gre za na avanturo, spesnjeno na afnasto vižo, ki jo na Bugfactory.fi prodajajo po 8 evrov. Glavni junak je ribičev sin Tombrandt Driftwood, ki rešuje princeso. Narediti nameravajo trilogijo, zaenkrat je zunaj prvi del.

Čisto ločene, sveže in zabavne žemljice pa pečejo pri nemškem blogu Majusarts.de. Specializirali so se za neznansko smešne flashevske filmčke po vzoru Homestar Runnerja. Med drugim je tu najti petminutno obnovo celotne Skrivnosti Opičjega otoka, plus špekulativne risankice glede dogodkov v prihajajočih delih serije Tales of Monkey Island. Opazili so jih tudi pri Telltalu, ki fanovsko ustvarjalnost tudi konkretno spodbujajo z natečaji za enovrstičnice. Izbrano bodo nato uporabili v seriji, kar je nadvse hvalevredno. Le poškilite na njihovo spletno stran.

Nočni direndaj in nova zora

Po Pobegu so opičje igre za devet let potihnile, a duh kar ni hotel zaspati in je butal na plan na nepričakovanih mestih. Malokdo ve, da so nekaj časa načrtovali animirani film z naslovom The Curse of Monkey Island, ki naj bi ga režiral Steven Spielberg v sodelovanju s scenaristom Tedom Elliottom. Steve Purcell in drugi umetniki so že prispevali nekaj konceptnih risb, a je šel projekt masirat morske kumare. No, padec v vodo privlačne tematike ni prav dolgo zadržal, saj jo je hitro pograbil Disney za svoje filme Pirati s Karibov. In ker je pri slednjih kot scenarist sodeloval prav Elliott, se je na platnu pojavilo nemalo materiala iz Opičjega otoka. Nasploh sta Will Turner in Jack Sparrow taka kot dve plati Guybrushovega obraza: prvi luštkan in mladičkast, drugi mračnejši, svojeglav ter skrajno zabaven. Tako se je sklenil zanimiv krog navzkrižnega napajanja in oplajanja, zaradi katerega so bogatejši tako filmi kot igra, ki bi bila brez vožnje v Disneylandu bržda precej drugačna.



Takole se je Guybrush od leve proti desni spreminjal z leti. Najnovejši, Telltalov junak na skrajni desni združuje uspele vidike predhodnikov. Ob njem je vizija iz prebarvanega Secreta. Lasje vsem niso všeč in ljubitelji so že izdali popravek, s katerim frizuro spremenimo v bolj kuštravo.

Poleg filmov je blago bananasto brbotalo tudi na področju iger. Z aktivnim miganjem so pričeli nekdanji Lucasovi razvijalci, ki se opičjega čara niso ne mogli, ne hoteli otresti. Njihovi studiji še danes stremijo k poustvaritvi nadmočnosti iz zlate dobe. Ron je po sodelovanju pri Humongousu in Cavedog Entertainmentu presedlal k Hothead Games, kjer zdaj raziskuje možnosti spajanja frpjk ter avantur v projektu DeathSpank. Za pionirja se je pri združevanju zvrsti izkazal tudi Tim Schafer in s svojim Double Fine Productions izdelal odlično ploščado Psychonauts (Joker 142, 92), ki je pri blagajni žal pogorela, a smo jo kritiki kovali v zvezde in se zlagoma še vedno prodaja. Studio zdaj rezbari odbiti Brütal Legend, ki namerava združiti humorno raziskovanje iz Psychonauts s široki javnosti všečno metalsko tematiko in obilnim EAjevim finančnim vložkom. Tudi Bill Tiller, ki je na gusarsko ladjo stopil šele s trojko, se je nepovratno okužil z opičjim šarmom. Njegov Autumn Moon Entertainment je naredil zelo dobro pustolovščino A Vampyre Story (J185, 83). Najavili so tudi novo gusarsko avanturo Ghost Pirates of Vooju Island. Dave Grossman je sprva sodeloval z Gilbertom, danes pa kot starosta igrotkalstva deluje pri Telltale Games. Kot vemo, so ti v svojem stremenju po opičjem gralu prišli najdlje in dejansko sklenili dogovor z LucasArts za epizodno serijo Tales of Monkey Island.





Četrti Monkey ima nekaj zvezdniških puzel. Tudi liki so izjemno uspeli. A na vsako vsebinsko pohvalo pridejo tri pritožbe na račun nadzora.



Monkey Kombat je parodija na znano pretepačino. Nasprotnika moraš nalomiti z zviranjem v orangutanske poze po sistemu papir-kamen-škarje.

A preden zagrizete vanjo, vedite, da je izkus prejšnjih Monkeyjev osnova za vsakega pravega pustolovca. Šele ko jih (pre)igraš, zares vidiš, kako močno se sodobnice zgledujejo po stari gardi, tako glede gradnje vzdušja kot ugank in različnih internih štosov. Zato igranje teh relikvij iz preteklosti z vsem srcem priporočamo. Glede enice ni težav, saj je pravkar izšla obnovljena verzija, The Secret of Monkey Island: Special Edition. Dvojko in trojko se da brez težav zapreči v emulatorskem programu ScummVM, tudi na 64-bitni Visti. Pri štirici pa se je treba znajti malo drugače, saj namestitveni program ni združljiv z 64-bitnimi sistemi. A brihtne glave so oviro obšle in spisale alternativno poganjalo, ki ga dobite na blogu *http://quick.mixnmojo.com*. Zdaj res nimate nobenega izgovora, da se ne bi do sitega naigrali pustolovščin, iz katerih se še vedno napaja velik del zvrsti. Se vidimo ob novi zori!

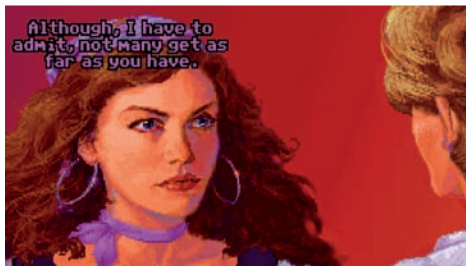
THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Ron Gilbert je pred leti dejal, da "bi bilo prebarvanje MI1 ogromna napaka in k igri ne bi dodalo ničesar." Ko pa so ga kontaktirali glede pomladitve taiste igre, ni ostal ravnodušen. The Secret of Monkey Island: Special Edition je namreč prava očesna radost, saj so sleherno prizorišče ljubeče prelili v krasno, ročno naslikano grafiko visokih ločljivosti. To seveda olajša preglednost, recimo pri iskanju palme, pri odvrženih veslih in še kje. Dodaten in hudirjevo posrečen bonus je, da je moč s tipko F10 kadarkoli preklopiti med staro ter novo verzijo. Super primerjava med verzijama in dokaz, kako zelo zvesti so bili originalu. Pri likih so se odločili za bolj risankasto podobo, čeprav ne tako izrazito, kot je v to smer zajadral Curse. Je pa res, da je vsaj Guybrushev videz malce vprašljiv, saj so ga postrigli na gobico in mu prečko visoko natupirali. Nadaljnje izboljšave zajemajo glasbo, predvsem pa dodatek glasov. Pri tem so se potrudili znani govorci z Dominicom Armatom na čelu. Čvek je sploh nadmočen v prerekalnem sabljanju, ko Guybrush pri delanju napak govori bolj omahljivo kot med zmagovanjem. Na "Ne bom kar sedel in tega mirno prenašal!" je recimo pravilna replika "Te spet mučijo hemeroidi?" in ne "Mar TAKO hitro tečeš?".

Uganke ostajajo enako neusmiljene, sploh ko Guybrushevi šolni enkrat zagazijo v blato Opičjega otoka, zato je vdelana pomoč 'dar z neba'. Ko ne veš, kaj bi, stisneš tipko H in igra ti navrže namig. Ti se stopnjujejo do konkretnih navodil z velikansko puščico, ki kaže, v katero smer moraš stegniti krake. No, ker je hkrati odprtih več ugankarskih niti, vodenje ne skrbi za boljše razumevanje zgodbe in ozadnih mahinacij. Prav tako bi usmerjevalne vrstice lahko spisali z malo več srca in robatega humorja, ne da izpadejo kot rahlo naveličani, sitni plonkci. A to je postransko, kajti špilu veliko bolj zamerim nekaj drugega. Je že prav, da se pri ozadjih in tekstu izvirnika držijo kot pijanec jambora. Toda nepričakovana puzla je, zakaj so šli kopirat in celo potencirat vso okornost prazgodovinskega vmesnika. Ukazov ostaja devet in jih moraš izbirati iz skritega menija ali klikati po ustreznih tipkah, kar je na ergonomsko prelomljeni tipkovnici dodatno neudobno. Pri kombiniranju predmetov v žepih je vmesnik tako slaboumen, da moraš predmet uporabiti ('use'), nakar te vrže iz inventarja in ga moraš odpreti ponovno. Kako zoprno je to pri uganki z grogom, se ne da povedati. Čeprav so delno omilili nenehno odpiranje vrat, se niso spomnili na puščice za hitro prehajanje med prizorišči ali za skok na zemljevid, zaradi česar do onemoglosti brusiš pete.

Sočasno so izdali verzijo za iphone in kakor me boli srce, je tam nadzor še desetkrat slabši kot na večjih bratih. Razsvetljeni vedo, da je na iz ječe pobeglem iphonu moč poganjati emulator ScummVM in da tam igranje ni najudobnejše, saj s prsti ob tapkanju zastreš velik del zaslona, kar ubija natančnost. Podobno je tudi tu. Namesto da bi vmesnik prevetrili, glagole nanizali ob spodnjem robu in dali na voljo kazanje ter klikanje, smo obsojeni na počasen, trapast kurzor. Ta zagotovljeno zagreni že prve minute igre, ko je treba motoviliti skozi krčmo in pretentati galeba. Izbiranje glagolov je okretno kot pirat brez noge in žre čas ter živce kot za šalo. Da ne govorim o tem, kako ob ukvarjanju s točkami na spodnjem delu prizorišča nehote odpiraš inventar, med čimer ozadno dogajanje veselo teče dalje. Res škoda sicer izvrstne igre.

No, kljub tem nerazumljivim odločitvam se je nedrkamožni izdaji za 9 evrov, kolikor stane na Steamu (PC) in Livu (xbox 360), težko upreti. Ob njej si bodo novodobni igralci širili obzorja, četudi si bodo pogrizli kak noht zaradi vmesnika, stari mački pa bodo brizgajoče nostalgirali in spomine impregnirali z okusno preobleko ter zares dobro sinhronizacijo. Ker je bil sprejem več kot navdušen, ni vrag, da ne bomo ugledali tudi predelane dvojke in še katere druge avanturistične klasike, kot je Maniac Mansion.







Element izvirnika so bili približki obrazov med dialogi. Elaine je takrat dobila obraz neke Gilbertove sodelavke, česar v restavrirani verziji ni več.



Pri prebarvanju so bili tako filigranski, da so verno poustvarili sleherni plamen in kocino na bradatih obrazih pomembnežev.



Guybrush ima večne težave z uporno posadko. Mečevalka Carla, trhlodušni Otis in tetovirani Meathook se pojavijo tudi v kasnejših delih.



Gobezdavi trgovec Stan je eden najbolj priljubljenih likov sploh. Začne z rabljenimi plovili, nakar se gre v vsakem delu drugačno podjetništvo.

Telltale Games je tokrat ulovil zares veliko ribo! Navi jo poplakne s skodelo lahkega groga. Veseli se, da se obetajo še štiri podobnega kalibra.



Po prelomu tisočletja, ko je uletel Escape from Monkey Island, je bilo glede opičje sage dolgih devet let tako obupno tiho, da se je slišalo brenčanje vsakega komarja. Pustolovščine kot zvrst so doživele neprijeten zatik, sploh pri LucasArts. Dokončno se je nebo zmračilo leta 2004, ko so veljaki prekinili delo na igri Sam & Max: Freelance Police, čeprav je razvoj lepo napredoval. Lucasove pustolovske ere je bilo s tem konec, razvijalci, kolikor jih je pri LucasArts sploh še ostalo, pa se s tem niso strinjali. Glavnina moštva Freelance Police je tako pobrala šila in kopita ter ustanovila neodvisno kovačnico Telltale Games. Ta po začetnem tipanju ni le vzorno poustvarila nore briljantnosti Sama in Maxa, ampak tudi edina uspešno zajahala epizodno trženje avantur. Ron Gilbert, najbolj zaslužni očak Opičjih otokov, je bil že v devetdesetih mnenja, da bo treba pustolovščine in marketing razvijati v novo smer. V tedanjih razmerah so se mu po glavi podile ideje, da bi krajše špile v nadaljevanjih odjemalcem pošiljali na disketah po pošti. Svojo vizijo je delno usmeril v izdelavo malih iger za otroke, saj trg še ni bil zrel za igrarsko epizodnost.

Danes je drugače in Telltale nas redno ter zanesljivo zalaga s svežimi avanturističnimi zalogaji. In to ne diletantskimi, na hitro spacanimi ogrizki, kakor se rado primeri pri drugih optimistih. Kvaliteta je konstistentno visoka, poleg tega so v svojem iskanju materiala pokazali dober nos in veliko srce. Ampak po serijah Strong Bad's Cool Game for Attractive People ter Wallace and Gromit's Grand Adventures je letos junija počilo kot že dolgo ne. Ne le, da so se Lucasi spametovali in se odločili za prebarvanje kultne Skrivnosti Opičjega otoka, marveč je Telltale odkupil pravice in najavil petdelno serijo Tales of Monkey Island!

Obnovljena zapuščina

Čeprav Gilbert že od tretjega dela ni več neposredno udeležen pri gusarskih pustolovščinah, njegovo mnenje vedno šteje. Zato so imeli Telltalovci z njim nekaj dolgih pogovorov, v katerih jim je natresel svoja stališča ter nasvete. Razvoju Povesti drugače načeluje Dave Grossman, ki je poleg Gilberta ter Tima Schaferja eden treh mušketirjev pikslastih Monkeyjev z začetka devetdesetih. Obenem moštvo poka od izkušenih veteranov, saj so pri opičjih projektih sodelovali praktično vsi v njem. Tudi glede zvoka so se potrudili in pritegnili Mika Newella, skladatelja izvirnega opičjega napeva, ter Dominica Armata za glasovno vlogo Guybrusha.

Ker so vse Telltalove igre narejene z istim 3D motorjem, ki ga nekoliko priredijo za posamične serije, ga je podedoval tudi Tales of Monkey Island. A ne pomislite zdaj na oglato postavo in trapasti fris brezjajčnega Guybrusha iz štirice, saj je tehnologija v devetih letih ipak napredovala. Telltaltov Guybrush je kul in združuje markantne lastnosti prejšnjih izvedb: bradico ter plašč iz dvojke, dolginasto postavo iz trojke, prostorskost in tipkovni nadzor iz štirice. Da, prav ste slišali: namesto kazanja in klikanja, ki se je v Samu in Maxu ter Strong Badu dobro obneslo, nadaljujejo sistem iz Wallaca in Gromita. No, resda je premikanje omogočeno tudi s čudnim potegovanjem z mišjo, a se ga nisem mogla navaditi pri najboljši volji. Vsaj miškovno prečesavanje zaslona za vročimi točkami se obnese, tako da ni samodejnega ponujanja vrstic kot v štirici. Je pa zato inventar nenavadno štorast, saj je spehan z zaslona in ga je treba priklicati s tipko tab. Za pregledovanje in združevanje moraš predmete vleči v namenska okenca, kar je docela nepraktično. Dobro, da je predmetov malo.



Sodišče z ječo je v prvi epizodi še zaprto. Bržda bo začelo obratovati v katerem od prihodnjih delov, podobno kot lokali v Samu in Maxu.



Kamnite skulpture so del obsežne, zvite uganke. Spet pride do izraza improvizacija, med drugim s kolutom sira in rokokojskim cvetličnim lončkom.

TROGLAVA UGANKA

Ker so Telltale pravi deci, našim bralcem častijo po eno digitalno sezono od vsake od svojih serij: Tales of Monkey Island, Wallace in Gromit, Strong Bad ter Sam & Max. Kot praznovanju okrog obuditve gusarskega niza pritiče, jih lahko uplenite z rešitvijo treh nasoljenih vprašanj. Iz izbranih odgovorov dobite geslo, ki ga načečkajte na priloženo dopisnico in nam jo dostavite do 5. septembra. Pisem v steklenicah in metanja v morje ne priporočamo.

1. Za sodobni grog obstajajo številni recepti, od katerih večina omenja mešanje sadnih sokov z rumom in cimetom. Gusarji v Gilbertovem svetu lokajo precej močnejšo različico, ki se nujno prežre skozi kovino. Česa ta grog glede na izročilo z otoka Melee ne vsebuje?
l) umetnih sladil
r) kalijevega permanganata
k) propilen glikola

2. Koreninsko pivo tokrat Guybrushu ne pomaga, je pa v enici rešilo noč, saj se je izkazalo za učinkovito sredstvo proti duhovom. Čeprav pijače Evropejci ne poznamo, velja v ZDA za priljubljeno osvežilo. Iz podzemnih delov katere rastline je zvarjeno?
s) encijana
t) trepetlike
u) sasafrasa

3. Ko razbojniku v žalitvenem boju zmanjka besed, se zateče h kaki preizkušeni frazi iz vrtca, kot je "I am rubber, you are glue." Katera bi bila slovenska ustreznica slednje?
m) To si ti, kaj sem pa jaz?
a) Lažeš, kradeš, bolhe ješ!
n) Jaz sem mala roža, roža mamina.



BARAMO TELLTALE

Na vprašanja, ki jih v obliki priostrenih gosjih peres, nevarnejših od rapirjev, priobčita Sneti in Navi, mečevalsko odgovarja Sean Vanaman, eden od treh piscev scenarijev za serijo Tales of Monkey Island. Za nagrado dobi Navi kot Elaine in Snetija kot opico.

Kaj vas je pripravilo do tega, da ste šli delat Tales? Ste LucasArtom navrgli idejo ali so oni stopili v stik z vami?
Dosti članov naše skupine je že dolgo sanjalo o tem in ko smo idejo predstavili Lucasom, se je to pokrilo z njihovo željo, da bi prenovili svoje stare pustolovske franšize. Prav tako sem za priložnost, da bi delal na čem takem, prodal dušo. Vsaj upam, da je kaj pomagalo.

Je bila temeljna zamisel pri Tales ta, da bi naredili poklon izvirni seriji, ali da bi saga o Guybrushu zaplavala v novih vodah?
Odlično vprašanje. Namen je bil definitivno ta, da saga napreduje. Sicer je veliko referenc na preteklost – lahko bi rekli, da gre za poklone –, vendar v petih mesečnih poglavjih pripovedujemo docela novo zgodbo. Čeprav je ta zvesta tonu in tematiki Monkey Islanda, smo naredili novo, epsko avanturo.

Kako se Tales of Monkey Island primerjajo s sodobnimi pustolovščinami? Vsebuje nemara napredne elemente, kot je nepremočrtnost?
Tales je nekakšen hibrid starih in novih predstavnic žanra. Po eni strani vračamo nostalgične pristope, kot je kombiniranje v inventarju in klasično strukturo ugank. Po drugi pa je izvedba dosti bolj filmska, kar ugaja današnjim igralcem. Zgodba je podobna plimi in oseki – zdaj je linearna, zdaj nelinearna, kar je spet podobno klasičnim igram. Res bi radi podali bolj zapleteno štorijo, zato so mesta, kjer pripoved ostane na glavni poti, in mesta, kjer se razširi v nelinearnost.

Kakšno je po tvojem stanje modernih avantur?
Rekel bi, da se pustolovščine vračajo in se razvijajo. S Tales of MI novemu občinstvu predstavljamo bolj inteligentno igranje, ki temelji na reševanju ugank, hkrati pa bi radi to zasnovo potisnili naprej s pomočjo orodij, ki jih imamo na voljo. Seveda tudi interneta. Menim, da bodo pustolovščine postale bolj podobne dolgim TV-serijam, ki bodo nenehno 'priklopljene'. Rad bi denimo naredil igro, kjer je zgodba zaradi interneta vedno prisotna, se vsak dan razvije, skupnost pa dela skupaj na reševanju miselnih orehov.

Prvi del novega niza se konča z viscem in se tako razlikuje od vaših prejšnjih iger, ki so bile samozadostne. Bo tako tudi z naslednjimi deli serije?
Da. S Tales smo hoteli biti bolj podobni nadaljevanki in se zelo zabavamo ob tem, ko slišimo ljubitelje, kako razglabljajo o tem, kaj vse jim bomo pripravili. Zato še bolj vneto delamo na presenečenjih v zgodbi, namigih in razvoji celotne epske sage.

Kako to, da niste uporabili vmesnika iz Sama & Maxa ter Strong Bada? So bile s povsem miškarskim vmesnikom kake težave?
S klasičnim vmesnikom vrste pokaži in klikni smo zelo omejeni glede na vrste pogledov na dogajanje, ki jih moramo uporabiti. Če bi rad recimo imel zanesljiv vmesnik pokaži in klikni, moraš videti tla. Pogledi v Tales of Monkey Island in tudi Wallacu & Gromitu pa so dosti bolj kinematografični. Pomagajo nam pri podajanju zgodbe.

Ste bili zaradi časovne stiske primorani varčevati pri grafičnem dizajnu gusarjev? Pri petih prebivalcih otoka Flotsam se namreč pojavita samo dve osnovni obliki teles.
Kot pri mnogih naših serijah je prva epizoda šele odskočna deska za nekaj, kar se pozneje razvije. Zato bomo Tales v naslednjih delih gotovo širili in dopolnjevali.

Boste poskrbeli za velikonočne jajčke? Je v prvi epizodi kak omembe vreden?
Da. Da da da! Imejte oči na pecljih, ničesar nočem pokvariti.

Bomo v naslednjih delih srečali Murrayja in/ali triglavo opico?
Srečali boste Murrayja. V naslednji epizodi ima opazno vlogo. Njegov agent je imel nekaj nenavadnih zahtev, saj je Murray govoreča demonska lobanja ... Recimo to, da bi morali vsi priseči zvestobo njegovi nemrtvi armadi. Ampak mislim, da bo vredno čakanja.

Tako kot pri Wallacu & Gromitu prodajate samo kompleten nabor epizod, namesto da bi ponudili posamezne. Zakaj ste se odločili, da boste igro prodajali na tak način? Boste v prihodnje dali na voljo tudi ločene epizode?
Tales of Monkey Island je serija, za katero je skoraj nujno, da jo igraš zaporedoma. Zato lahko vaši bralci zaupajo v to, da bo vsaka epizoda tako dobra kot prva. Zgodba se bo nenehno vila sem in tja. Zna pa biti, da bomo sčasoma ponudili tudi posamezne epizode, tako kot smo jih pri Wallacu & Gromitu.

Legenda gre dalje

Zgodba je postavljena nekaj let za dogajanje iz Pobega, ko sta Guybrush in Elaine že ustaljen zakonski par. V prvem poglavju, Tales of Monkey Island: Launch of the Screaming Narwhal, ni nobenih ceremonij z razlago prejšnjih pustolovščin (za to so poskrbeli na spletni strani), ampak nas uvod postavi naravnost v sredo dogajanja. LeChuck ima Elaine zvezano na zajeti barkači in se gre nemarne igrice z žrtvovanjem opic, Guybrush pa v prerivanju zafračka priložnost, da bi tečnobo (ponovno) zradiral s kart Karibskega morja. Štorast kot je, zoprnjaka celo pretvori v živega človeka in se od njega še naleze nemrtvih koz. Njegova uročena levica od tedaj živi lastno življenje in naredi vse, da bi lastnika pri pustolovščini ovirala. Tako ga cuka za lase, klofuta, mu maši usta in še kaj, kar je del tipskega humorja in vseprisotne hecnosti. Guybrusha potem nabrodolomi na tuj otok Flotsam, od koder se mu zelo mudi nazaj na morje po ženko. Žal je insula ukleta, saj vetrovi vedno pihajo tako, da je ni mogoče zapustiti.

Ko išče način za pobeg, naš nedeljski pirat za začetek faše tri naloge, kar je čisto v opičjem izročilu. Posadke sicer ne zbira, zato pa prevzema ladjo in išče zaklad ter gužvo v lokalni gostilni. Kot je v navadi, je vse troje odprto vzporedno in pripravno za reševanje v kateremkoli vrstnem redu, čeprav je rezultat na koncu enak. Za premikanje po otoku skrbi tradicionalni zemljevid, kjer se sčasoma odpirajo novi kraji. Prevladujejo gozdne jase in raziskovanje džungle je dvojna labirintna puzla po znanem vzorcu. Tudi pri dizajnu ostalih ugank bodo poznavalci zaznali močno zvestobo starim uveljavljenostim, a ne tako, da bi jih igra neokusno posnemala. Prav tako je težavnost milejša od starih krutosti, morda tudi zaradi omejenih prizorišč. Tako improviziraš recepte, zlorabljaš spodnjice in se rešuješ z mučilnega stola pri norem dohtarju, kjer si odvisen od mazohistične opice. Metanja žalitev ni, vendar sploh ne dvomim, da nas čakajo v katerem od prihodnjih delov.

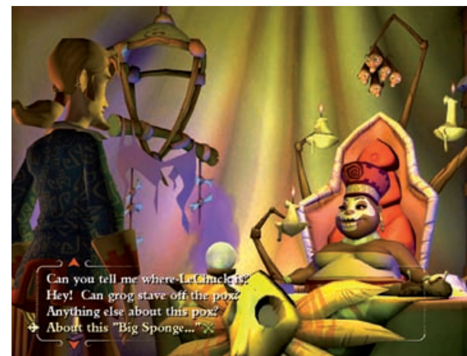
V nasprotju z drugimi Telltalovimi serijami se Vreščeči samorog konča precej odsekano, tako da komaj čakamo na drugi del niza, ki izide 20. avgusta. Ker je že prvi del dolg okrog šest ur, se ob peterici kosov obeta dolga in zadovoljujoča vožnja. Uspeh kažejo tudi prodajne številke, saj gre za največjo Telltalovo uspešnico doslej. Je pa res, da je zaenkrat tako kot pri Wallacu na voljo samo komplet vseh petih za 35 dolarjev. O vzrokih za to in še marsičem drugem sva jih s Snetim intervjuvalno potipala, zato le prečitajte okvir.



Kdor se spomni, da je bila v enici 'zaklad' majica s trapastim napisom, se nad tokratnim izborom niti ne bo čudil. V prestižni vlogi nastopa zbirateljska figurica v nindža preobleki.



Okužena levica nakuha lepo število težav, čeprav jo Guybrush vmes skoraj izgubi. Najbolj svojeglava je na plovbi z zavzeto ladjo. Kot da to še ni dovolj, se nenavadnih koz nalezejo tudi drugi.



Vudu gospa s svojimi namigi, branjem misli in zalogo čudnih predmetov seveda ne sme manjkati. Medtem ko v ostalih delih sage njen glas prispeva Leilani Jones, jo v Tales nadomesti Alison Ewing.

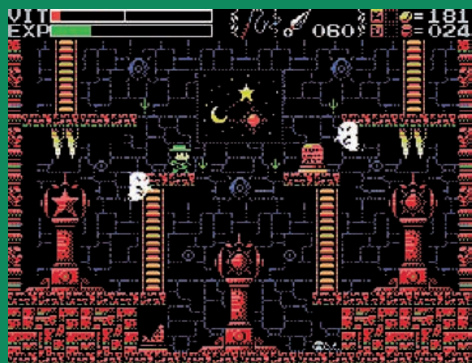
Doujinski spomeniki #4: La-Mulana

Štafetna palica serije člankov o izdelkih neodvisnih japonskih avtorjev gre zdaj h Kavbojcu, ki se poda na eno najbolj epskih vandranj v zgodovini špilovja. Neodvisnega, morda pa tudi širše.

Že pet let širom vsemrežja odmeva bučen krik, v katerem je obenem slišati tako ekstazo kot frustracijo. Prihaja iz grl množice igralcev, ki so nepripravljeni naleteli na La-Mulano, zastonjski garažni diamant, ki sije od vanj vlite ljubezni. Dosežek projekta GR3 bo znal ceniti jako majhen delež sodobnih igralcev. Gre za poklon stari šoli iz časov računal MSX in konzole NES, ko sta pikslasto grafiko v 16 barvah spremljala piskanje primitivnih zvočnih čipov in renčeče sopihanje igralcev, ki so se neštetotič trmasto lotevali zaguljenega šefa. Toda kdo se napol priprtih poševnih oči hihita v ozadju, zavedajoč, kakšno kultno klasiko je ustvaril? Levji delež truda za Mulano gre pripisati glavnemu dizajnerju Naramuri, saj naj bi bil tudi naslov igre angleška premetanka njegovega imena. Je pa širše o dodžinu GR3, danes znanem kot Nigoro, znanega bore malo. Poleg Naramure sestoji iz dveh drugih nadebudnih japubecev, vendar je njihova uradna stran na voljo le v grabljicah. Zahodnjaki izdelka ne bi ugledali, če za lokalizacijo špila ne bi poskrbela skupinica Aeon Genesis, znalcem znana po kvalitetnih prevodih vzhodnjaških frpjev in indie iger.

Lekcija ancientnosti

Slike dajejo s starikavo podobo sicer vtis, da gre bolj za igrico kot igro, in prvi vtis je dejansko ubog. Od strani gledan lik indyjevskega videza, ki opleta z bičem, v stilu Metroidov in Castlevanij vodimo po množtvu ločenih zaslonov. Nadzor je čisto preprost in sestoji iz smernih tipk, dveh gumbov za napad ter knofov za inventar in menije. A kmalu ti postane jasno, da zunaj enostavne podobe preži globina, kakršno vidiš redkokje, in ko te pot po nekaj urah zanese vedno globlje med gromozanske ruševine, pričneš orenk dojemati veličino. Območij, po katerih se svobodno potikaš, je osem, v vsakem pa je cilj poraziti čuvarja, zajetno mitološko beštijo. Pot do teh je vse prej kot lahka, saj so nivoji naphani s pastmi in podleži. Na vsakem območju srečaš številne in raznovrstne sovražnike, pri vsakem pa je treba naštudirati njegov vzorec in ubrati primerno taktiko. Pri tem jih je veliko težko predvidljivih. Ko te naskočijo trije različni, pridejo na vrsto dobri refleksi in do milisekunde natempirani izmikovalni skoki. Orožarna se tekom raziskovanja veča. Največ se zanašaš na bič in njega nadgrajeno verzijo, poleg pa so še nož, katana, sekira, buzdovan, šurikeni, metalni noži in pištola. Vsako orožje za mojstrovanje zahteva precej vežbanja, zaobvladanje pa je še kako potrebno, saj je La-Mulana neusmiljen špil, ob katerem se bodo spotili tudi najbolj prekaljeni mojstri.



Ugank je nešteto in veliko jih ima precej neočitne rešitve. Problematično je dejstvo, da je svet ogromen, pri čemer pogrešaš uporabnejši zemljevid.



Ko se dokaj premočrtno prebiješ skozi prvih nekaj ur, se pred tabo odpre ogromen svet, ki ga povsem nelinearno raziskuješ.

Zgodba tli v ozadju in med igranjem ni dosti omenjana, zato je priporočljivo prebrati priloženo dokumentacijo. Vrti se okoli mladega raziskovalca, ki z drugega konca sveta dobi očetovo pismo. V njem ata trdi, da je našel ostanke starodavne civilizacije, iz katere se je razvil svet. Mladenič si hitro nadene fedoro in se odpravi po njegovih stopinjah. A če ti spočetka ni jasno, o čem štorija pripoveduje, se to proti koncu spremeni. Ko se pred tabo počasi razodene skrivnost ruševin, se fabula razvije v pravljično povest, ki te ne pusti hladnega.

Košček sena v kopici igel

Poleg bojevanja igra vsebuje obilico ploščadne akcije in reševanja ugank. Naokoli je razmetan kup starinskih tablic in okostij neuspešnih raziskovalcev, ki vsebujejo namige za reševanje številnih domiselnih ugank. Tekom raziskovanja premikaš kamnite bloke, iščeš nevidne ploščadi, pritiskaš skrita stikala ... Ker tablice večinoma niso v bližini puzle, na katero se nanašajo, je igranje z beležko v roki nuja, kar pridoda k starošolskemu vzdušju. Rešena uganka odpre nov prehod ali te nagradi z novim kosom orožja oziroma uporabnim predmetom, ki omogoči napredovanje in vsaj za nekaj časa olajša igranje. Takih reči je malo morje in segajo od pripomočkov za teleportiranje in lažje premikanje skal do plavanja po lavi, dvojnega skoka, dihanja pod vodo in ključev, ki odpirajo duri do šefovskih bitij. Nekaj krame kupiš v okoli ležečih štacunah v zameno za kovance, ki so prava redkost. Za sabo jih pustijo nekateri sovragi ali pa jih najdeš v vazah. Poleg cekinov zbiraš še uteži, s katerimi odpiraš vrata in takisto rešuješ uganke.



Tudi pri šefovskih bojih se kaže Mulanina neusmiljenost. Sploh pri kasnejših bodo tenko piskali tudi najbolj trdojedrni igralci. Te bitke so resnično raznolike, kar velja tudi za La-Mulano na splošno.

Za nemarno visoko stopnjo zahtevnosti je najbolj zaslužna velikost sveta, saj je ta tako ogromen, da si v njem večidel povsem izgubljen. Ko ti recimo uspe rešiti uganko, kar naznani zvočni signal, ti sploh ni jasno, kaj si s tem pridobil. Obstaja namreč velika možnost, da se je odprl prehod na čisto drugem koncu ruševin. Tako dostikrat tavaš in se sprašuješ, kam iti, pri čemer kilavi zemljevid ni v pomoč. Res starošolsko. Na srečo se lahko kadarkoli prežarčiš v vas, kjer shraniš položaj.

Pot k ponosu

Če se te je hvalospev dotaknil, res nimaš razloga, da La-Mulane ne bi preizkusil. Dobiš jo na predprejšnjemesečni natlačenki ali na spletni strani Aeon Genesis *(http://agtp.romhack.net)*. Je dolga, težka, staromodna, neodvisna akcijska pustolovščina, ki se zaveda svojih napak in je nanje celo ponosna. Še bolj ponosen pa boš nase ti, ko se boš po dobrih tridesetih urah prebil do konca, kajti ob tem boš občutil zadovoljstvo, kakršnega po preigranju današnjih naslovov le še redkokdaj.



Ko se Quattro zapreže v umetnost dvoumja, mu domišljija pod skalpom poskrbi za fikcijo, ki bi marsikoga napravila čisto trdega. Saj se razumemo, a ne?

Joj no, spet besedovanje in njega neskončni triki. Ne zavijajte z očmi, zakaj tisto, s čimer imamo opravka, je tokrat sladko in nagajivo. Vsaj če je uporabljeno v pravem kontekstu. Toda za začetek bi se prileglo kaj bolj krvavega, da nas vsaj malo vzburi. Mimogrede, nekateri se spomnite, da sem še vedno dolžan razlago prokrastinacije. Pametnejši med vami bodo rekli, da sem jo že razložil, dočim boste morali ostali še malo počakati. Ali pa sem jo ravnokar razložil že drugič?

Kaj je z Indijanci in skalpiranjem?

Hudo se moti tisti, ki meni, da je nič kaj plemenita veščina skalpiranja lastna samo ponosnim plemenom Severne Amerike. Za ta širni vtis gre kriviti romane nekega nemškega pisatelja z bujno domišljijo (ja, Karla Maya), stripe neke italijanske založniške hiše (ja, Bonelli) in seveda kup kavbojskih filmov. Kot je v navadi, popularna kultura prevlada nad zgodovinskimi dejstvi. Ta pa pravijo čisto drugače. Skalpiranje so poznala že evropska plemena tam nekje v prazgodovini in prve zapise o njem dobimo od Grkov. Ti naj bi tega ne počeli, ker so bili preveč civilizirani (tako pravijo sami), toda opičnjaki okoli njih so skalpirali nonstop. Prav tako so to krvavost radi prakticirali Franki in Germani, izjema pa ni bilo niti britansko otočje. Ravno zato so se pojavile psevdoznanstvene hipoteze, da rdečekožcem skalpiranje predstavili Evropejci. A so jih zgodovinarji hitro ovrgli, ker so našli dokaze, da so nekatera severoameriška plemena to počela, še preden so prišla v stik z belci. Je pa res, da je skalpiranje ravno zaradi belcev postalo priljubljen obojestranski šport.



Mulci smo se včasih nonstop igrali kavbojce in indijance, pa ni bilo v črni kroniki nobenega poskusa skalpiranja. To je zato, ker ni bilo igric!

Skalp je namreč pomenil dragoceno trofejo. Ne tako, da bi se z njo postavljal (belci imamo grdo navado, da se strižemo, torej so naši skalpi za dekorativne namene kaj malo primerni), temveč čisto materialne vrednosti. Kolonialne uprave so namreč ponujale spodobne nagrade za boj proti sovražnikom, torej kolonistom drugih držav ali prvotnim prebivalcem. In kako enostavneje dokazati, da si nekoga premagal, kot s kožo z glave? Vse, kar potrebuješ je oster nož, s katerim narediš zarezo nad čelom in za ušesa, nakar močno potegneš. Živ človek si ravno ne bi pustil izvesti tovrstnega posega, sploh ker ga je ob pomanjkanju anestezije spremljala strahovita bolečina. No, obstajali so taki, ki so operacijo preživeli – z guglanjem boste našli slike, ki jih zavoljo dobrega okusa raje ne priobčimo, torej Sam Hawkins iz štorije o Vinetuju le ni bil iz trte izvit. Toda zaradi specifike skalpiranja so se jim obrazne poteze za vekomaj povesile. Sicer verjamem, da ste vi civilizirani, vendar za vsak slučaj opozorim: ne počnite tega, ker je dandanes kaznivo.

Je double entendre dvoumje ali dvomišljenje?

O dvomišljenju se je tokrat razpisal Sneti v črkožerju, tukaj pa bomo opravili z dvoumjem. Izraz double entendre, ki je francoski le na videz, saj so ga pričeli uporabljati Britanci (tako kot francosko poljubljanje), je namreč izjemno zanimiva semantična zadevščina. Za razliko od običajnega dvoumja, ki ponavadi nastane zaradi nejasnosti ali nerodnosti in smo ga deležni v bombastičnih novicah s priljubljenega slovenskega portala, gre pri dvojnem pomenu za čisto namerno rabo določenih izrazov ali slovničnih oblik, s čimer namigujemo na kaj nečednega. Ali pa tudi ne. Če Jani Kovačič pravi, da ima njegova punca črno muco, s katero se je igral celo noč, mar to pomeni žival ali njeno spolovilo, poraščeno s črnimi dlakami? Sami ste gotovo že vprašali kako deklino, če vam lahko pove, koliko je ura, ker vam stoji. In verjetno je kdo od vas zatulil pri košarki ali fuzbalu, naj vsak drži svojega. Skratka, tovrstne izjave je moč razumeti na običajen ali povsem drugačen način. Za vsaj enega pa velja, da lahko potem nekomu zabrusimo, da samo prašiči mislijo svinjsko. Zato ni čudno, da je raba tovrstne oblike svoja zlata leta doživljala ravno v puritanskem viktorijanskem Združenem kraljestvu 19. stoletja. Sprva po sejmarskih pogrošnih predstavah, kmalu pa si je utrla pot v londonske teatre za visoko družbo, časopise in knjige. Pisci so prav tekmovali med sabo, kdo bo znal stlačiti v igro bolj kosmato dvoumnost, a se hkrati izognil neusmiljenemu cenzorjevemu peresu, ki je tedaj bedel nad moralnostjo teatra. Tovrstnega pisanja se je obilo posluževal tudi sam Shakespeare, najdemo pa ga celo več kot dve stoletji prej, v slavnih Canterburyjskih zgodbah. Nekateri ga vidijo že dve tisočletji prej, pri delfskem oraklju, saj naj bi bile prerokbe namerno dvoumne, a to ne drži. Pitije so bile zgolj nejasne, kot pritiče vsaki pošteni prerokbi, da je odprta za interpretacijo. Pomagala je tudi količina mamilov, ki so jih vdihavale. Dandanes dvoumje srečamo na vsakem koraku, posebej radi pa jih tlačijo v oglase, ponavadi take za tabloide ali avtomobile. Kar pa ni nič hudega, ker večinoma nagovarjajo isto ciljno skupino, ki meni, da ima največje. Zanimivo je, da taisti ljudje radi poslušajo Atomike in podobno estrado, pri katerih mora biti besedilo takisto nastlano s cenenimi spolnimi namigovanji. Visoka družba pa taka.



Kot sem dejal, dvoumje ni nujno usmerjeno v žgečkljive vode. Je pa drugotni pomen gotovo bolj sporen od onega, na katerega se potem sklicuješ.

Kakšen lik je Mary Sue?

S tem izrazom so se zagotovo srečali tisti, ki po spletu radi paberkujejo za neuradnimi zgodbami iz znanih svetov, ki jih spišejo ljubitelji določene knjižne serije ali televizijske nadaljevanke. Izraz označuje lik iz tovrstne zgodbe, ki je le idealizirana podoba avtorja oziroma avtorice in obvezno postane velika ljubezen glavnega junaka, povrhu pa reši svet. Izraz izvira iz trekovske skupnosti, ko je ena taka fanzinovska urednica leta 1973 napisala kratko zgodbo o najmlajši častnici zvezdne flote, v katero se Kirk zaljubi takoj, ko se pojavi na Enterprisu in ji v naslednjem stavku prepusti vodenje ladje. Čez tri vrstice ženšče podleže hudi bolezni, a je prej rešila ostale člane posadke, ki nato ob njenem truplu neutolažljivo hlipajo. Zgodba je bila mišljena kot popolna parodija večine fanovskega pisanja, ampak o groza, nekaterim se je zdela super. Kritiki so koncept Mary Sue kajpak veselo pograbili in z njim opletajo še dandanes, tako da velja za nekaj zgodbovno najslabšega. Nekateri so tako neodpustljivi, da so za Mary Sue razglasili Wesleyja Crusherja iz Naslednje generacije, v fantazijski literaturi pa se mu pridružita najmanj Eragon (ki je vsaj v prvi knjigi totalen Paolinijev alter ego) in Bella iz Twilighta, ki vsakemu pravovernemu kritiku povzroči instantne kolike.

Včeraj zvečer sem s ploščkovja pogledal zadnjo epizodo serije The Shield. Ne spomnim se, da bi jo predvajali na redni televiziji, ampak to je razumljivo, saj normalen TV-program spremljam tako malo, kolikor se da. Najraje nič. Posledica? Nabrek prostega časa za branje, WiiFit in učenje harfe, opazen dvig sposobnosti razmišljanja ter sklepanja in precej boljše želodčno počutje, kajti ob dieti debilnih oddaj, debilnih filmov in debilnih oglasov mi je bilo že krepko slabo. Pa še prišparam, ker ne plačujem za kabelsko ali IPTV s stotimi kanali debilnosti, marveč imam anteno na Krim, ki ga vidim iz razdalje nekaj kilometrov. Skratka, The Shield. Škoda, ker nadaljevanke nisem zapazil že prej, sicer bi jo gotovo uvrstil v pregled serij v februarskem Jokerju. Toda bolje pozno kot nikoli in zadeva me je potegnila kot malokatera. Še bolj kot Dexter, ki sem ga gledal praktično vsak dan do enih zjutraj. To je za inkontinentne geriatrike škripajočega zapestja, kakršen sem pri petintridesetih, praktično ura zore.

The Shield (kar pomeni policistovo značko) spremlja detektiva Vica Mackeyja, ki je v posebej problematičnem okrožju Los Angelesa zadolžen za vodenje takozvanega udarnega moštva (strike teama). Četverica slaboritnežev v njem, ki spomnijo na specialce, ima posebna pooblastila in načine za to, kako opraviti z razpečevalci drog, morilci, tolpaši, preprodajalci orožja in sploh vsemi sortami kriminalne sodrge, kar je premore Mesto angelov. In te je VELIKO. S tem, ko modeli razbijajo vrata, pretepajo, izsiljujejo in trgujejo pod roko, z ulic spravijo dosti izmečkov. A hkrati se v spirali zla & nasilja vedno globlje potapljajo v živi pesek. V 88 epizodah sedmih sezon, ki so jih snemali med letoma 2002 in 2008, vidimo strašne izprijenosti na strani zlobnjakov, vendar si najhujše storijo kar policisti sami. Ne ustavijo se praktično pred ničemer in si sčasoma nakuhajo tako godljo, da enostavno moraš gledati po pet, šest 45-minutnih delov naenkrat, da vidiš, kako se bo klobčič razpletel. Scenaristi so očitno dosti brali klasične tragedije, hkrati pa vedo, kako deluje sodobna ameriška družba.

Mestoma je serija nekam klišejska, a ostaja privlačna skozi stalne zaplete in vedno nove adrenalinske udarnosti, ki še zdaleč niso omejene na strelske obračune. Tako imamo norega agenta notranjega nadzora, ki se spravi nad Mackeyja, obračunavanja okrog naropanega bogastva, brezskrupulozne mehiške mešetarje z belim prahom, izmozgane cipe in niz zanimivih strankih policijskih oseb. Tudi igralci so zanimivo izbrani: glavni liki so profiji, vse ostalo pa naturščiki z ulic, ki se niti malo ne afnajo. Ko gledaš kak Fast & Furious, ki se trudi biti tr00, se v primerjavi s Shieldom ne moreš zadržati, da se tatuiranim fejkerjem v dizajnerskih cunjicah ne bi krohotal.

Isto velja za prizore, zabeležene na pravih ulicah Los Angelesa brez trohice zvezdnega prahu, ki ga Hollywood tako rad stresa po svoji zibelki. Resnicoljubna kamera ves čas kaže pravi fris LAja, ki ga poznamo vsi, ki smo v njem preživeli količkaj časa. Tega morda ne vidiš med turističnimi ogledi Santa Monice, toda ko sem se na obisku E3ja po kalifornijski metropoli fural z busom in peš, sem skozi usrane ulice in degenerirane prebivalce dodobra začutil vso njegovo umazanijo, smrad ter obup. Šur, so lepi predeli, kot je omenjena Santa Monica, in gotovo ni vse slabo. A take količine revščine in gnilobe, kot sem ju videl v LAju, nisem srečal nikjer drugje niti v ZDA, ki sem jih prepotoval kar lep del, niti v Kanadi, Angliji, Nemčiji, Japonski. Morda bi moral iti v Indijo ali Sudan.

Čemu toliko govorim o TV-seriji, namesto da bi se ukvarjal z igrami? Zato, ker sem ravno zaradi Shielda začel razmišljati, kako malo pristnosti in moralnega nauka srečamo v njih. Dobro, je res, da so špili v osnovi namenjeni pobegu od zajebanega lajfa, sanjarijam in priložnostim, da postaneš nekaj neuresničljivega. A navsezadnje so tudi film, televizija in literatura eskapizem, pa poglejte, kakšne hribe resnicoljubnosti najdemo tam. Špili pa ostajajo velikovečinoma omejeni na ruljo, ki se hoče zabavati s prostodušnim streljanjem vesoljcev ter zombakljev. S tem ni nič narobe, dokler obstaja konkretna protiutež. Te pa je premalo. Ajt, saj imamo Grand Theft Auto 4, ki spremlja kriminalno odisejado Nika Bellica in se dokoplje do podobnih zaključkov kot Ščit ... Bioshock, ki se ukvarja z objektivizmom ... Assassin's Creed, ki se spusti v alamutsko razglabljanje o ciljih, ki opravičujejo sredstva ... pa Dreamfall, Okami, Braid, Little King's Story in še dosti iger, ki se v štorijah ubadajo z višjimi cilji. A vseeno so take v krepki manjšini. To pa je vse prej kot kul za špilavce, ki so v glavi odrasli in so se naveličali trhlo osmisljenih klavnic, kakor prvožogno zabavne že so. V bistvu dvomim, da bi rad videl igro po The Shield, ker bi bila najbrž enako vrtčevska kot stripovsko & filmsko veličastni, igralsko pa docela pokvečeni Watchmen.

Sneti


JCT, vsaj moški del, da pol vsebine žepov za tale odlični poligon za spuščanje avtočkov hotwheels.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. CALL OF DUTY 5	79
02. WORLD OF WARCRAFT	666
03. THE SIMS 2	90
04. FALLOUT 3	88
05. GRAND THEFT AUTO 4	92
06. HALF-LIFE 2	94
07. TEAM FORTRESS 2	--
08. STREET FIGHTER 4	89
09. RED ALERT 3	79
10. EMPIRE: TOTAL WAR	89

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DRAGON AGE, STARCRAFT 2, MAFIA II

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Miha Voroš iz Murske (filmski DVD Wanted)
- Jan Medved iz Višnje gore (igrica My Horse&Me)

Kdo je bil najbolj zajeban pirat?

LeChuck Norris!

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. THE SIMS 3 (PC)
02. GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
03. GRAND THEFT AUTO (PS3)
04. FIFA 09 (PS2)
05. FIFA 09 (PC)
06. UFC 2009 UNDISPUTED (PS3)
07. FIFA 09 (PS3)
08. INFAMOUS (PS3)
09. GOD OF WAR (PSP)
10. WRAITH OF LICH KING (PC)

Sponzor naj prodajanih:

BIG BANG

Anno 1404



Samozadostnost je v tej igri eden prvih in glavnih ciljev. Zavezniki namreč ponujajo zanemarljive količine trgovskega blaga. Žal po drugi strani za presežke plačujejo s kikirikijem in podobnim.



Potrese, požare in kugo boste srečali le na višjih težavnostnih stopnjah. To je dobro, ker je špil dokaj zahteven že na privzeti najlažji nastavitvi. Zato tudi odpadejo potrebe po preventivnih stavbah.

ANNO V OREHOVI LUPINI



Anno (v Čezlužju AD) je avstrijsko-nemška franšiza mestogradenjskih strategij, ki je priljubljena zlasti pri zanesenjakih v domovini in ni obnorela kake večje mase. Krivo je najbrž trženje, saj kritiki igram niso dosti očitali. Prvi Anno z letnico 1602 (J66, 74) je luč sveta ugledal pred enajstimi leti, medtem ko sta Anno 1503 (J118, 81) iz leta 2003 ter Anno 1701 (J161, 77) iz 2006. kljub ne preveč izdatnim popravkom požela še višji oceni. V vseh delih, vključno s tu opisanim, igramo upravitelja izmišljenega otoka, ki ga je treba zlepa ali zgrda razviti v cvetočo kolonijo. Poudarek je zato na balansiranju gospodarstva, uravnoteženi gradnji, trgovanju, diplomaciji in grabljenju zlatnikov, predvsem pa je neobhodno poseljevati druge otoke. Dodatni izzivi se pojavljajo v obliki zahtevnega cesarja, rivalskih otoških skupnosti in (morskih) razbojnikov. Če se ti sliši obetavno, mirno začni z Annom 1404. Naslednji pa bo bržda prav kmalu. Po matematični logiki poskakovanja letnic lahko naslednjič pričakujemo Anno 1800?

Civilization je najbolj znana igra, v kateri imperij širimo na druge načine kot zgolj s silo. Malokdo pa si pri tem v betico prikliče serijo Anno, čeprav ima ta ravno toliko delov kot omenjena konkurenca, se pravi štiri. Najbrž tudi zato, ker razen osnove – poseljevanja praznega ozemlja – nimata dosti skupnega. Anno je namreč tipična realnočasovna upravno-graditeljska strategija, kar jo bolj približa igram, kot sta Caesar in Settlers.

V inačici 1404 je dogajanje postavljeno v renesančni čas odkrivanja Orienta, kar pa bolj kot ne opazimo samo po videzu stavb in naboru dobrin, saj se špil na zgodovinskost drugače požvižga. Imena krajev in oseb spominjajo na tiste čase ter kraje, a so izmišljena, prav tako fantazijski zemljevidi. Marsikomu se bo to zdelo moteče, saj letnica v naslovu namiguje na zgodovinsko korekten špil. Jok, brate. Takemu ne bo preostalo drugega, kot da pozabi na hištorijo in se zakoplje v moduse. Poleg peskovniškega s tremi težavnostmi ter naključno ustvarjenimi ozemlji in prebivalci igra vsebuje šest ločenih scenarijev (začetniškega, trgovskega, vojaškega, osvajalnega, gradbenega, diplomatskega). Kot prva v zgodovini franšize pa tudi petdeset do sto ur dolgo kampanjo. Namenskega učnega scenarija ni, zato te s špilom spoznava zatežen, a koristen svetovalec.

Rdeča nit kampanje z osmimi scenariji je sfižena križarska vojna, v kateri ne manjka preobratov. Lahko bi pustila boljši vtis, saj deluje nekam razvlečeno in zmedeno, na momente celo limonadasto. Stari zahodni cesar je hudo bolan in si zaželi veličastne katedrale, da bi se pozdravil. To zahteva goro penezov in gradbenega materiala, zato nas in svojega bratranca, na-



Ker ni aktivnega premora, bitke izpadejo zelo kaotično. Sovraga je po južnih morjih dobro poditi z vsaj dvakrat močnejšim ladjevjem in mu najprej uničiti najbolj poškodovane barkače.



Na koncu kampanje z nasprotnikom tekmujemo v izgradnji katedrale. Časovna omejitev je tri ure, vendar je mogoče prigoljufati še enkrat toliko z določenimi neobveznimi, zajebanimi podnalogami.

šega zaveznika lorda Northbrougha pošlje na vzhod nabirat kamenje ter pripravljat naskok. Polena pod noge nam mečeta podlasičarski nadzornik in nori kardinal, ki želita izvesti državni udar, kar nam seveda ni povšeči. Med iskanjem pomoči na Orientu opravljamo številne naloge, od snubljenja manjših zaveznikov in uničevanja piratov do iskanja brodolomcev ter kurirjenja za lokalne veljake.

Kot v predhodnicah sprva nastopimo kot upravitelj redko poseljene otoške kolonije, ki jo je treba razviti v cvetočo metropolo. To kajpak ni enostavno, saj naravnih danosti okrog izhodiščnega mesta ni nikdar dovolj. Ob tem moramo skrbeti še za rajo, ki se hitro spunta in je razdeljena na stanove: kmete, meščane, berače, nižje in višje plemstvo ter dve vrsti nomadov pri vzhodnjakih. Uspeh je moč doseči le z zložnim razvojem predelovalnih verig, kar zna biti dokajšen izziv. Novogradnje dobivamo postopoma, skladno z večanjem prebivalstva, izboljševanjem stanovske strukture in diplomatskimi uspehi. Tudi otočki, ki jih odkrivamo, se silno razlikujejo po danostih in omejenosti naravnih bogastev. Rib, dreves in kamenja je načeloma dovolj na skoraj vsaki zaplati, a to seveda ne pomaga dosti. Podanike sčasoma razvadimo in ne bodo napredovali brez eksotičnega blaga, za katerega je treba žrtvovati roko, nogo in prvorojenca. Zahodni bodo hoteli začimbe, knjige, zrezke, vzhodni kofetek, preproge, bisere … In ko enkrat okusijo novosti, bodo popenili ter se odselili, če jih zmanjka. Slabo voljo lahko do neke mere izničujemo z nastavljanjem davčnega drsnika, vendar na račun manjših dohodkov.

Manufakturne verige so logične in nezapletene. Primer: žito -> moka -> kruh ali, lavindi undi, žito + zelišča -> pivo. Tako kaka dva ducata osnovnih naravnih bogastev, od kremena prek školjk do železa in bakra, poskrbita za dvakrat toliko končnih izdelkov. Včasih celo v več kombinacijah. Obenem nad dvesto stavb ne prispeva le pisanega okolja, ki je zavoljo prenovljenosti in izpiljenosti grafičnega srčka naravnost izjemno (glej zlomka, spominja na krepko polepšane Settlers 6), pač pa tudi pošteno zabavo pri optimalnem umeščanju v okolje. Dejavnosti objektov po večini niso neposredno vezane druga na drugo, zato lahko manufakture postavljamo kjerkoli po otokih, če so izpolnjeni pogoji zanje. Izjema so nekatere stavbe, namenjene zadovoljevanju potreb kolonistov, kot so tržnice in sakralni ter gostinski objekti.

Bojevanja je malo in je pretežno omejeno na morje in obalne utrdbe. Sistem je znan: označiš ladjevje in klikaš na sovražnika, dokler ne postane hrana morskim kačam. Na vsaki strani, zahodni in orientalski, sta na voljo po dva tipa nadgradljivih bojnih in trgovskih plovil. Na kopnem je tepežkanja še manj. Vojskujemo se neposredno iz vojaških taborov, ki jih postavimo ob obrambni zid ali sovragovo postojanko, enotam pa ukažemo, kateri objekt naj nadlegujejo. Je pa vzdrževanje vojske strašno drago, zato nima smisla vlagati vanjo, dokler ni naselje razvito vsaj do treh četrtin in povsem samozadostno. Tudi diplomacija ne zahteva ravno pretiranega možgančkanja. Njene točke si pridobivamo s pridnim trgovanjem, izpolnjevanjem želja in simboličnimi darili. Unovčimo jih v zameno za gradnjo novih stavb, sveža semena naravnih danosti in predmete, ki nadgrajujejo zmožnosti objektov in ladij – hitrost, obrambo, skladiščni prostor …

Težava so preštevilne podnaloge, ki jih je okrog trideset na scenarij in so sprva videti preproste, a so premalo razložene in dostikrat brezzvezno zakomplicirane. Če hoče tvoj zaupnik od tebe deset kosov orožja, jih želi v eni pošiljki in ne recimo v dveh po pet. To, da nekaj krepelc potrebuješ v mestu za svojo obrambo in da je prostor v skladišču omejen, ga ne briga. Tudi iskanje prostovoljcev in vohunov po mestu je nezabavno in na ravni malih otrok. Označeni so z obrobo in jih je treba zgolj poiskati ter poklikati zadostno število. Vseeno, če tega ne bi bilo. Podnaloge v slogu koloniziranja sosednjega otoka in primolzenja stotih ton kozjega mleka za samostanske sirote so bolj na ravni, a več takih je nanizanih šele proti koncu kampanje. Včasih pač paše že prej malo bolj mucniti z glavo, kako zastaviti novo trgovsko postojanko, ne da bi pri tem bankrotiral. Dobro, seveda lahko še vedno igraš po klasično annovsko, torej ločene scenarije ali peskovnik. Tu podnaloge so, vendar niso obvezne, le razvoj znajo pohitriti. Zato je v teh dveh načinih igra precej bolj tekoča kot v predhodnikih že zaradi same izpiljene prepletenosti proizvodnih verig in sijajne razvojne spirale. Za dodaten dober vtis poskrbita pregleden, logičen vmesnik z brezhibno kamero ter sveža možnost pohitritve in upočasnitve dogajanja.

Vse resda ni popolno. Zraven naštetih težav motita še odsotnost večigralstva, ki pri tovrstnih naslovih postaja nuja, ter po nepotrebnem zoprn namestitveni postopek, ki zahteva aktivacijo igre po spletu. Brez teženja založniku lahko to storiš največ trikrat, česar se je recimo EA znebil kmalu po vrisku skupnosti okrog Spore. A čeprav se bo Anno 1404 na začetku marsikomu zdel dolgočasen, morda celo zmeden, preprosto deluje. Ko padeš noter, vleče kot hudir in nič čudnega ni, če ga nažigaš celo noč. Zato te glas svetovalca, ki mu ga je posodil Leonard Nimoy (naj živi dolgo in plodno), po dveh urah opomni, da si vendar pojdi že pretegnit usmrajene noge. Morebiti kar na tropski otok?

***Yohan** zgradi ladjo, si navleče rjuho okrog glave in se gre poslovit v rodni kurbenhaus.*

84 čudovit videz ✔ uravnotežen razvoj naselbin ✔ predelovanje dobrin ✔ sveži pristopi ✔ nedomiselne podnaloge ✖ brez večigralstva ✖ premalo razlag ✖

Related Designs / Ubisoft








Still Life 2

Tale neposrečena pustolovska serija je po besedah avtorjev trilogija, ki jo je spočela davna igra Post Mortem. Vendar ta nima nobene posebne povezave z dvojico Still Lifov, zato bom v opisu osredotočen samo nanju. Prvi del je kljub izvirnemu prepletanju dveh zgodb – poleg FBIjevke, ki lovi serijskega morilca, smo igrali njenega dedka, ki v predvojni Pragi vodi preiskavo podobnih umorov – dobil le oceno 55. Skupaj vzeto je šlo za slabo izdelano avanturo z neumestnimi, posiljenimi logičnimi zagonetkami, švoh vmesnikom in obupnim koncem. Na kraju je policajka namreč ustrelila zamaskiranega psihopata, ki je štrbunknil v reko in igre je bilo konec. Kot če bi se Se7en, The Bone Collector ali Jagenjčki sklenili brez morilčevega obraza ...

Dvojka se otvori z zaključkom predhodnika in dejstvom, da trupla razparača niso nikoli odkrili. Koj nato smo skozi oči agentke Victorie McPherson znova porinjeni v vrtinec novega morilskega pohoda, morebiti od taistega klavca, mogoče od posnemovalca. A pričetek je – tako kot pravzaprav celotna igra – neprivlačno udejanjen, saj se namesto 'človeškega' uvoda, v katerem bi se spoznali z igro, takoj znajdemo pred kupom člankov, dosjejev, računalniških zapisov, imen, letnic in drugih podatkov. Za nekoga, ki enice ni igral, ta odbijajoča otvoritev daje misliti, da se igra neposredno nadaljuje in da je predznanje obvezno. Toda resnica je, da še meni, ki sem v predpripravi na dvojko skozi pregled slik in opisa podoživel prvenec, spočetka ni bilo dosti jasno. Ta trend kopičenja informacij in izgubljenosti ter nejasne zgodbe se nadaljuje vse do kraja.

Poleg FBIjevke to pot vodimo še reporterko Palomo, ki se znajde v morilčevi bajti groze. Prva se zvečine duhamorno ubada z nebrojem prstnih odtisov ter vzorcev krvi in las. Najdba poslednjega koščka dokaznega materiala resda ni nujna, toda določene podrobnosti so vedno obvezne za novo vrstico dialoga, telefonski klic ali odprtje kakih vrat, skratka, za premik naprej. Če obtičiš oziroma sploh ne veš, kaj bi sam s sabo, to pomeni vnovično prečesavanje vseh prostorov in klikanje po vseh zapiskih, pri čemer ti itak ni jasno niti kaj iščeš, niti kakšna bo posledica. Dodatno motijo neživljenjske situacije. Osvetlitev temne kleti in čiščenje umazane registrske tablice sta na primer pravi možgansko-nabiralniški operaciji, dasiravno gre za uradno preiskavo hiše s tremi policisti. Za prvi projekt moramo najti leščerbo, olje in šibice, za drugega gobo plus delujočo pipo za vodo v najbolj globoki kleti. Pismu, če ima baba s seboj potujoči laboratorij, ki v hipu analizira prstne odtise in vzorce krvi, bi lahko imela vlažne robčke in baterijsko svetilko! Špilanje s tadrugo fračo je zaradi krvavih podzemnih soban in klavstrofobičnega občutka še bolj moreče, a vseeno zanimivejše od neprestanega pivnanja krvi in posipanja objektov s prahom za odtise. Iztirjenec se z ujetnico zabava in ji po zgledu serije Saw nastavlja pasti ter hkrati podaja namige. Poleg rabe najdenih predmetov se v tem delu soočimo z vrsto logičnih puzel, ki so dosti bolje umeščene kot tiste umetne v prejšnjem poglavju.

Četudi bi se štorija nemara brala ali gledala solidno, se špila vsekakor ne. Pustolovščina je resnično dolgočasna, počasna, zamorjena in preprosto slaba. Kratkosti ji sicer ne morem očitati, ampak kaj, ko se z obema ženskama lovimo po istih lokacijah labirintaste hiše, poslušajoč ponavljajočo muziko suspenza, ki ne jenja, dasiravno se nikoli nič ne zgodi. K slabemu občutku takisto prispeva tehnična izvedba, ki ponovljenim napakam od prej doda še nekaj novih. Poleg nizkorazločljive grafike se spopadamo s kilavim vmesnikom, oteženo orientacijo po prostorih, skopimi opiski predmetov in zagamanim inventarjem, narejenim v slogu Diabla. Predmeti zasedejo določeno število prostorčkov in redno se dogaja, da zmanjka placa, nakar moramo reči začasno odlagati v kako kredenco. Ne najdem besed za to docela nepotrebno neumnost, ki povzroča le dodatne poti in iskanje odlagalnih mest. Nenavadno, da tako skropucalo izda založba, ki se je podpisala pod obe Syberiji. Ne priporočam niti največjim ljubiteljem tosortnih dogodivščin!

LutkarFebo ***preklinjaje vleče štrene babnic dveh, a je slaba ta predstava, slišita se fuj in zeh.***

35

inventar!!!11ena ✖ ostali tehnološki, vmesniški amaterizmi ✖ igranje, ki mori duha, oko in uho ✖

Microids



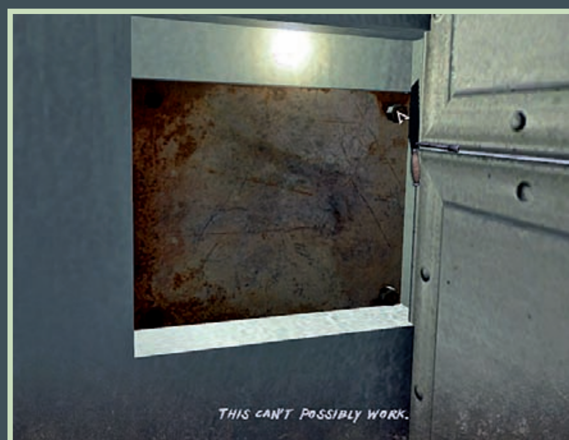
Del, v katerem vodimo policajko, daje misliti, da se osredotoča na pridobivanje dokazne robe, analiziranje le-te, pregledovanje aktov in kontaktiranje laboratorija. Vseeno je veliko kombiniranja naključnih predmetov, ki pa ni domiselno.



Avtorji so poskušali vnesti nekaj dinamike v zaspano, monotono in počasno dogajanje še s časovno omejenimi težavami, na primer iskanjem protistrupa.



Svojega interneta FBI v letu 2008 nima, zato morajo agenti vdreti v osumljenčev računalnik, da lahko pridobije splošne informacije z vsemrežja. (A sem preveč zajedljiv?)



Tipična avanturistična zagamanost: odviti moramo klasične matice, pri sebi pa imamo klasičen šestkotni ključ. No, tole je odgovor na to res neumno kombinacijo. Za odvijačenje vendarle potrebujemo nek 'surgical instrument', karkoli to že je.

Fuel

Tudi dobra kopija je samo kopija, dočim o slabih ni vredno izgubljati besed. A za potrebe tega prispevka jih moram, saj je prav to tista nelaskava označba, s katero se bo Fuel bržkone zapisal v anale arkadnih dirkačin in kolektivni um igričarske skupnosti. Resda malo po krivici, saj ta vozakarski umotvor ni za odmet, čeprav ne doseže razbijaške zabavnosti konzolaškega Motorstorma, s katerim se v dobrem delu poskuša poistovetiti. Prepričan pa sem, da si je založnik Codemasters obetal odmevnejši naslov po tistem, ko je francoskemu studiju Asobo pomagal do oživetja rahlo nesrečnega projekta, ki smo ga pred štirimi leti poznali kot Grand Raid Offroad.

Po eni strani so ga sicer dobili, saj je Fuel do nadaljnjega igra, ki se lahko pohvali z največjo igralno površino v konzolni igri – skoraj neverjetnimi 14.400 kvadratnimi kilometri. To so maja, malo pred tem, ko je špil izšel za X360 in PS3, uradno potrdili možiclji pri Guinnessovi knjigi rekordov. Vprašati se gre na tem mestu, zakaj bi v špilu tega kova človek sploh potreboval tako prostranstvo. Toda o dobrih in slabih (prevsem o teh!) učinkih dotične dizajnske odločitve bom spregovoril malo kasneje. Zaenkrat naj povem, da je vozakarsko ozemlje tako ogromno, da ga je bilo treba razdeliti na slaba dva ducata 'taborov' z zvenečimi imeni, kot so Tsunami Reef, Stargazers' Heights in Dustbowl City. Postavljeno je, če preveriš docela nepomembno okvirno fabulo, v postapokaliptično sedanjost sredi Združenih držav, nekako na področju, ki se razprostira v okolici Nevade. To pomeni dokajšnjo tektonsko raznolikost, saj se ob pojavitvi besedice 'GO!' na zaslonu znajdeš v neskončni preriji, na kolovozu sredi listnate hoste, v močvirnatem kvadrantu, na asfaltiranem cestišču visoko v planincah, med kanjoni ali na izrazito skalnati površini. Odvisno od tematskih značilnosti kampa, v katerem si trenutno, čeprav so slednji že sami po sebi tako prostrani, da v vsakem naletiš na nekaj od naštetega. Spremenljive so dalje podnebne razmere, na kar so avtorji zelo ponosni. Dirkal sem podnevi in ponoči, med deževno in peščeno nevihto, ko je snežilo ... Vse to pri konstantno visokem številu sličic na sekundo, kljub temu, da si ne lastim računala narbolj tazadnje generacije in da grafična srčika nudi precejšnjo razdaljo izrisovanja ter v splošnem na ekran pljuva vsega spoštovanja vredno podobo.

Motorizirano premikanje sem in tja po planotah ni brez repa in glave. Poanta vsakega kampa je ta, da nudi določeno število vnaprej pripravljenih dirkalnih izzivov in popestritvenih hecnosti. Na vrhu spiska so običajne karierne dirke proti največ ducatu umetnih tekmecev, kjer zmago in bonintete prinaša le osvojitev prvega mesta. Najdeš jih v okusu krajših krožnih in daljših, kjer pot do finiša vodi mimo kupa nadaljevalnih točk, skozi katere je treba zapeljati pod mus. Nadalje so tu posebne preizkušnje – v eni te igra pomeri s helikopterjem, v drugi je tvoj nasprotnik štoparica, v tretji je treba pred iztekom časa dohiteti in z dotikom uničiti dva ali več bolidov. Za uspešnost vsakič dobiš zvezdice, ki odklepajo nove kampe, in gorivne točke, plačilno enoto. Ta ti sčasoma omogoči, da se prikradeš do vsakega od 74 različnih prevoznih sredstev. Sleherno tekmovanje je namreč omejeno na specifično vrsto dirkalnikov. Karjole se v grobem delijo na enduro in napol cestne motocikle, rallyjaške oziroma mišičaste avteke, quade in druge ATV-štirikolesnike, buggyje, SUVe ter tovornjake. Vsaka se obnaša primerno lastnostim, ki določajo hitrost, pospešek, zavore, vzdržljivost in oprijem na asfaltu oziroma nekultiviranem terenu. Sleherno je za nameček moč poljubno pobarvati ali okrasiti z artističnimi kožicami, ki jih iščeš med 'free ride' pojanjem po okoliših. Isto velja za voznika.

S tem pa pridemo do žeblja v gumi. Možnost prostega vandranja po okolici namreč predstavlja drugo polovico izkušnje v Fuelu, po čemer se ta loči od obeh Motorstormov, Pura in sorodnih 'ozkoglednih' norišnic ter ga v duhu približa Burnoutu Paradise. A še preden se dodobra seznaniš z dirkalnimi prvinami špila, ti postane jasno, da iz te moke ne bo dobrega kruha. Seznam svobodnjaških zaposlitev na ošvrk ni od muh: širom ozemlja nabiraš grafične nadevke za vozila, odkrivaš ogledne točke, ki razkrivajo lepote stvarstva, se podiš za kamioni, ki na priročni karti označijo lokacije dodatnih izzivov, zasleduješ (boljše) bonusne bolide, ki nato pristanejo v tvoji garaži ... A kaj, ko bi med počenjanjem naštetega lahko kuhal repo, kvačkal, sviral mandolino in doktoriral iz znanosti kunilingusa! Ne-



Delitev ozemlja na tabore ne preprečuje raziskovanja po svoje. A kaj, ko jih je treba vseeno odkleniti z zvezdicami, da v njih tekmujemo



Načeloma velja, da je divjanje z večjimi vozili manj zadovoljivo kot zapreganje motorjev in avtov. Fuel že tako ali tako ni posebej 'hiter' špil.



Perfektno delovanje ploščka za xbox 360 oziroma 'windows controller-ja', kot ga imenuje Microsoft, je presenečenje. Podprto je celo tresenje.



Plošček vibrira glede na vrsto podlage, ob menjavi igratorja pa se zgodi celo samodejna sprememba označitve gumbov v menijih. Čudež.



Razvijalci primerjave z Motorstormom niso baš veseli, toda prizori, kot je zgornji, so dovolj nazorni. Soroden deluje celo stil menijev!



Njet, zračne vragolije ne prinašajo nobenih bonusov, niti jih ni moč izvesti lastnoročno, saj se vršijo samodejno. No, malo šminke ne škodi.



Daljša kot je pista, manj je izzivalna. Najboljše so krajše krožne, ki so zasnovane okrog redkih propadajočih naslebin. Žal jih ne mrgoli.



Tornadi in nevihte so limanica za oči. Strela sem in tja zruši električno napeljavo, vendar so ti pripetljaji nevarnejši za tekmece kot zate.

znansko dolga potovanja do oddaljenih lokacij, jasno označenih z ikonami na zaslonu, se namreč izkažejo za ostudno duhamorna. Okej, večje distance lahko hipoma prepotuješ s helikopterskim prevozom do temu namenjenih točk. A te so redke in tovrstni skoki vsekakor ne odtehtajo neskončnih minut nezanimivega, enoličnega tiščanja plina po statični okolici, ki je očesu prijazna, a prazna kot diskač po obisku gobavca. Sem in tja se najde kaka odrivalna platforma ali na pol porušena koliba, občasno ti nasproti privozi avto. In to je vse, saj ostalnik tvorijo trava, grmovje, kamenje, pesek, sneg in sorazmerno gosta mreža raznovrstnih cestišč. Iskanje krajšnic po kvazi nedostopnih predelih s slalomiranjem med skalami in drevesi je zanimivo za kako uro, nakar te tudi to mine. Burnoutov svet je proti temu neznansko razgiban in tisti Guinnessov rekord si lahko avtorji mirne duše vtaknejo tja, kamor sonce ne posije.

Zlasti zato, ker so padli v lastno past. Orjaškost dirkaškega peskovnika je resda povod za to, da praktično nikoli ne obiščeš dvakrat iste proge. Toda hkrati steze vsled huronske množine po kvaliteti precej nihajo. Nič čudnega, saj so jih snovalci sestavili preprosto tako, da so po obstoječem terenu pometali nadzorne točke in upali, da bo to dovolj. Dostikrat je, še večkrat pa ni, pri čemer ne pomaga, da različnih tipov tekmovanj in izzivov kmalu zmanjka, saj vsako novo okolje reciklira pretežno iste. Trikrat, štirikrat je pojanje za helikopterjem še všečno in sveže, ampak dvajsetkrat? Bolj ne.

Za precejšnjo količino nezanimivih dirk sta morda še bolj kot dizajn stez kriva dodatna faktorja. Prvi je kvečjemu spodobni arkadni vozni model. Ne rečem, nadzorovanje mašinic, ki se snega ali grude oprijemljejo ustrezno manj kot asfalta (motor, ki je hitrejši, recimo dosti manj kot večtonski tovornjak), zna biti jako zadovoljivo, driftanje skozi ovinke s tiščanjem ročne zavore pa uživantsko. Toda razlike med vozili posamične sorte so komaj opazne, pestrost situacij, ki jih moramo kot šoferji zaobvladati, pa dosti manjša, kot bi šlo pričakovati glede na zemljepisno pisanost in spisek dirkalnikov. Spremenljivost vremena je na primer dobesedno in metaforično metanje peska v oči, saj nevihte vplivajo le na vidljivost, ta pa na igranje bore malo. Isto velja za polomljene drogove in druge prepreke na cesti, ki se jim ogneš brez muke, saj nenadzirano hitrost obutiš le tedaj, ko drviš v strmo dolino. Manično iskanje krajšnic bi moralo biti dalje spričo odprtosti prizorišč ata in mama tvojega udejstvovanja, izkaže pa se, da si zelo podobno uspešen, če se držiš glavnih poti. Pomanjkljiva je fizika, ki ne dopušča kotaljenja po strehi, razočara pa zlasti poškodbeni model. Pričakoval sem iskrenje, odpadanje delov in veriženje pločevine, dobil pa nekaj prask, dim iz motorja in bolide, ki gredo k vragu po dveh zmernih trkih, zaradi česar kovinsko ruvanje z nasprotniki odpade. Nakar kajpak preživiš čelno srečanje z deblom pri sto na uro. Kaj zdaj, je to arkada ali simulacija?!

Drugi ekstra povod za nejevoljo nad Fuelom je dokaj zadržana umetna pamet tekmecev, združena s poskakujočo težavnostjo. Posebej drznih ali presenetljivih manevrov od nasprotnikov, ki se povečini držijo napotkov GPSa (ta jim tako kot tebi s puščicami na zaslonu namiguje idealno smer do naslednje nadaljevalne točke), ne učakaš. Včasih se mi je celo dozdevalo, da je njihova vožnja v celoti določena že vnaprej, saj bil sem priča še pa još bizarnim situacijam, za katere bi me mojstri kode težko prepričali, da je šlo zgolj za naključja. Denimo motoristu, ki je pri večkratnem ponavljanju steze vztrajno zahajal na zaraščeno stranpot in se 'po nesreči' vedno zabijal v eno in isto drevo. Hmm. Prav tako do zmage prideš dosti lagodneje, če se na prvo mesto prebiješ takoj na začetku, saj se zdi, kot da sotrpnikom potem zmanjka zaleta. Ni malo primerov, ko si že sredi desetminutnega vzdržljivostnega ('endurance') tekmovanja nabereš tako prednost, da ostalih dirkačev sploh ne vidiš več na mini karti v kotu zaslona. V nasprotju s tem pa se nato pogosto dogaja, da te en sam nesrečen zdrs z makadama po hribu prisili k ponavljanju tekme od začetka. Tovrstne čudnosti je sicer moč omiliti z izbiro ustrezne težavnosti pred vsakim podvigom (višja pomeni več osvojenih zvezdic in goriva na koncu dirke), dočim je pripravna tudi tipka za hiter reset stanja vozila. A idealno ravnotežje kljub temu izostane.

Vsekakor zna Fuel postreči s kupčkom presenetljivo zadovoljujočih trenutkov, ki se odvrtijo vsake toliko – tedaj, ko njegove najboljše pritikline sodelovalno klapnejo. Tudi spletno večigralstvo (na enem računalniku ali konzoli ga ni) je fino. Svoj čar ima že skupinsko prosto česanje širnih poljav v največ šestnajstero, dočim se je neslanostim umetne pameti moč ogniti z udeleževanjem internetnih multiplayerskih različic kariernih dirk ali takih, ki jih narediš sam, ko po ozemlju na lastno pest razpostavljaš nadzorne točke. Zato na igro nisem toliko jezen zaradi očitnih pomanjkljivosti, kolikor sem razočaran nad slabim izkoristkom potenciala, ki ga nudi peskovniški pristop do arkadnega vozakanja. Morda se Francozarjem posreči v naslednjem poskusu, čeprav je prodaja tako slaba, da se Codemasters znabiti ne bodo odločili za financiranje nadaljevanja.

*Zbombardiran svet, dirkanje za gorivo? Nekdo je preveč gledal Pobesnelega Maksa, si misli **Case**.*

68

spodoben arkadni vozni model ✔ ogromno prog in vozil ✔ dobro spletno večigralstvo ✔ neizkoriščen peskovniški pristop ✖ le navidezna raznolikost ✖ nedorasel dizajn dirkališč ✖ komaj zadostna fizika brez poškodb ✖

Asobo Studios / Codemasters

SVET POTREBUJE VEČJE JUNAKE



WALT DISNEY PICTURES IN JERRY BRUCKHEIMER FILMS PREDSTAVLJATA

G-FORCE

NAPRAVCE, PRIPRAVCE, MORSKI PRAŠIČKI V 3-D

BILL NIGHY WILL ARNETT ZACH GALIFIANAKIS GLASOVI: NICOLAS CAGE SAM ROCKWELL JON FAVREAU PENELOPE CRUZ STEVE BUSCEMI IZBOR GLASBE KATHY NELSON AVTOR GLASBE TREVOR RABIN VIZUALNI UČINKI SONY PICTURES IMAGEWORKS INC. KOSTUMI ELLEN MIROJNICK MONTAŽA JASON HELLMAN MARK GOLDBLATT, A.C.E. SCENOGRAFIJA DEBORAH EVAMS FOTOGRAFIJA BOJAN BAZELLI, ASC IZVRŠNI PRODUCENTI MIKE STENSON CHAD OMAN DUNCAN HENDERSON DAVID P.I. JAMES PRODUCENT JERRY BRUCKHEIMER AVTORJA ZGODBE HOYT H. YEATMAN, JR. IN DAVID P.I. JAMES SCENARIJ THE WIBBERLEYS REŽIJA HOYT H. YEATMAN, JR.

v kinu od 13.08.2009

JERRY BRUCKHEIMER FILMS CENEX WALT DISNEY PICTURES

Light of Altair



● V sončnih sistemih so večkrat prisotne druge frakcije, med njimi tudi prijateljske. A ker je diplomacija povsem izrezana, so odnosi vnaprej zakoličeni.



● Spopadi so dolgočasni tako z videznega kot dogajalnega vidika, saj gre za prikaz vnaprej izračunanega izida. Ta del je v Sins izpeljan neprimerno bolje.

Vsemirske strategije očitno postajajo poligon za dokazovanje nadebudnih programerjev. Kdo ve, morda sta za to zaslužna uspeha neodvisnic Sins of a Solar Empire (Joker 176, 90) in Galactic Civilizations (Joker 153, 89). Nemara pa so vesoljščine še najmanj težavne za izdelavo. Light of Altair sta denimo razvila dva človečka s pomočjo nekaj forumskih zanesenjakov, na spletnem servisu Direct2Drive.com pa je na prodaj za vsega slabih trinajst evrov.

Od takega naslova ne gre pričakovati bombastičnih uvodnih sekvenc, sinhroniziranega govora in podobnih visokoproračunskih bonbončkov, zato ne bodite razočarani, ko vas špil rukne v preprost tekstovni meni. Celo dotični deluje okleščeno, saj umanjkajo pričakovani načini za protipuščavništvo, posamezne boje in peskovniške izzive. Na voljo je zgolj kampanja in še ta si komajda zasluži ime, saj gre za le malo več od seznama predizdelanih misij z nekaj vrsticami uvodne zgodbe. Polnoritneži bodo na tem mestu gnusoma izbrali 'Quit' in se vrnili k nažiganju zadnje spektakularne holivudščine. Vas druge pa kljub vsemu spodbujam, da Altairju dajte priložnost. Kot se je izkazalo že z uvodoma omenjenima igrama, je prvi vtis varljiv in Svetloba se po začetnih nekaj nalogah izkaže za povsem dostojno vsemirščino, ob kateri se urice hitro topijo.



● Tehnologijo dobivaš na dva načina. Če kaj nujno potrebuješ za nadaljevanje misije, te k raziskovanju spodbudi delodajalec. Raba določenega tipa orožja po drugi strani odpre možnost iznajdbe boljših različic.



● Srž Altaira je ujčkanje kolonij in ta del igre je orenk izpeljan. Kljub temu, da so določene mehanike okleščene, imaš že s tremi planeti veliko dela. Ko jih nadzoruješ ducat, pa je nucanje premora nujno.

Srčika igralnosti je kolonizacija planetov, planetodov, asteroidov in ostalih večjih kamnov, ki kolovratijo po črnini. Vsaka naselbina se prične s sondo, nakar je treba s postavljanjem pravih stavb zagotoviti rast prebivalstva. Rulja čez čas prične plačevati davke, ki so glavni vir prihodka, cekin pa zagotavljata še industrija in trgovina. Različnih poslopij ni veliko, skupaj manj kot trideset, a recept za uspeh vseeno ni samoumeven. Na omejenem prostoru je treba uravnoteževati zalogi hrane in energije, ljudstvo osrečevati, da se ti ne upre, postavljati bajturine, ki so nujne za raziskovanje ter nadaljnji razvoj, in slično. Veteranom Civilizacije bodo zagate kojci znane, saj se Altair močno zgleduje po tej pramami žanra.

Da izkušnja ne zvodeni v robotsko postavljanje novih kolonij in mikroupravljanje starih, poskrbijo skriptani izzivi, ki ti jih dostavlja delodajalec. Sprva so bolj miroljubne sorte, recimo doseganje določene stopnje mestnega razvoja ali trgovske izmenjave. Toda nekako na pol poti skozi kampanjo se stvari zapletejo in na sceno stopijo tekmeci ter pirati. Tedaj je v enačbo treba všteti gradnjo vesoljskih postojank in ladij, za kar potrebuješ četrto dobrino, gorivo. Dragoceni vesoljski bencin črpaš iz istih najdbišč kot rudo za trgovino, povrhu pa ga globalno gledano ni prav veliko, kar narekuje dosti taktiziranja z velikostjo in postavitvijo flot. Spopadi so po drugi strani povsem v slogu Cive, kar pomeni, da se izid samodejno izračuna na podlagi števila, opremljenosti ter izkušenosti ladij.

Neposredni nadzor med bitkami v določeni meri nadomešča obvezni modul za gradnjo ladij. Peterica predpripravljenih lupin (križarka, frigata, korveta, lovec, orbitalna baza) nudi prosta mesta za orožja in podsisteme. Rezultati bitk so v največji meri odvisni prav od prekanjenega načrtovanja plovil, zato se vanj splača poglobiti. Če ti naproti stoji flota z žarkovnimi pokalicami, se je pametno opremiti z energijskimi ščiti, skup velikih in počasnih križark je ranljiv na roj lovcev in tako naprej. Opremo za plovila je tako kot napredne stavbe najprej treba raziskati, za kar skrbijo učni centri na planetih.

No, znanstveni del igre je bržkone najbolj okleščen, saj ni nobenega napredovalnega drevesa, nove tehnologije pa se odklepajo premočrtno skozi misije. Pritožb pa s tem še ni konec. Prvih nekaj ur me je denimo zbadal vmesnik, ki po zloščenosti niti slučajno ne more konkurirati tistemu iz Solar Empires. Vse prevečkrat se znajdeš v situaciji, ko je treba za želeni ukaz odzumati na točno določeni nivo pogleda, dosti potrebnih funkcij je nalepljenih na naključne tipke in slabo dokumentiranih, določene nujno potrebne pa manjkajo. Skupaj z mankom različnih načinov igranja, okostnjaško raziskovalno platjo, nepresenetljivo umetno pametjo in preprostostjo ostalih vidikov je zato jasno, da Altairju ne morem dati pretirano visoke ocene. A kljub tegobam in pomanjkljivostim ter proti vsem pričakovanjem sem v igri užival. Med negovanjem planetov in razpošiljanjem križark sem zapravil več kot dvajset uric in še kako bi, če bi bila kampanja daljša. Za trinajst apoenov bi težko pričakoval kaj več!

Luni je zgradil že toliko bleščečih vesoljskih imperijev, da razmišlja o predsednikovanju državi. Edinole v ril lajfu ni nalaganja položaja.

68 soliden civilizacijski model napredka ✔ dostojno težka in napeta kampanja ✔ uživantsko igranje ✔ manko načinov ✖ nedodelan vmesnik ✖ preprostost določenih vidikov, najbolj raziskovalnega ✖

SaintXi

Trine

Neodvisnica, ki se konča po dobrih petih uricah nabijanja in jo na Steamu tržijo za zasoljenih 30 evrov? Oštja, mora biti nekaj posebnega! Pa niti ni, saj spada v malho na indie sceni dokaj pogostih ploskih, od strani gledanih ploščadaric, ki od odjemalcev zahtevajo nekaj prstne spretnosti, napenjanja možgančkov in poigravanja s fiziko. A kljub peščici nevšečnosti se izkaže za pretežno prijetno in po svoje svežo izkušnjo.

Ko bi radi nekomu, ki ni nikoli igral Trinu podobnih in zelo starih Blizzardovih The Lost Vikings, razložili, za kaj sploh gre, je dobro začeti takole. Imamo tri pravljične like, ki se po kočljivem pripetljaju z misterioznim artefaktom znajdejo združeni v troedino entiteto. V praksi to pomeni, da med čarovnikom Amadeusom, tatico Zoyo in vitezom Pontiusom preklapljamo poljubno. Na zaslonu je lahko v danem trenutku prisoten samo en lik, vsak pa si lasti unikatne talente. Mag v osnovi nima tepežkalnih sposobnosti, vendar obvlada premikanje predmetov in vzvodov na daljavo ter se sčasoma nauči priklicevanja magičnih desk, zabojnikov ter lebdečih platform. Na zaslon jih enostavno narišemo z miško, z njimi pa druščini olajša prečkanje prepadov ali omogoči doseg kake visoke ploščadi. Zmikavtka okostnjakom, bruhalcem ognja, netopirjem in redkim napol šefovskim kreaturam zavdaja z lokom in se z izstreljivo vlečno kljuko zaniha do sicer nedosegljivih predelov. Spet drugače je z bojevnikom, hrustom, ki se s ščitom brani, s sabljo in macolo pa iz neposredne bližine klesti vse živo in nemrtvo ter ruši fizične prepreke. Skratka, imamo maloštevilno, vendar lepo usklajeno in uravnoteženo veselo kompanijo.

Kar se tiče surove artistične plati, ki so jo pred izidom nemalo opevali, je Trine dejansko eden lepših naslovov zadnjih mesecev. Dizajn likov je na nivoju, vsak od ducata in več estetsko bogatih okolišev pa je pravcata mala fantazijska idila. Navdihnjena je k sreči tudi sestava stopenj, kar je tisto, kar pri platformščinah najbolj šteje. Še dobro, kajti Trine bolj kot na miselne zagonetke stavi na skakalno akcijo, le da je ta močno odvisna od fizike. Dosti je recimo igranja z elementi, ki so nameščeni na os, okrog katere jih je moč zavrteti. Za to običajno poskrbimo z magom in se na ta način približamo na videz nedosegljivi polici. Ko kovinsko kroglo, nameščeno na verigo, privzdignemo, da bi se prebili mimo nje, se bo zazibala v skladu z ugotovitvami gospoda Newtona, pot čez ogromno vrteče se kolo pa si olajšamo tako, da med zobovje vtaknemo velik kamen. Pri postavljanju desk in zabojev je treba nadalje paziti na oporne točke in razporeditev mase. Igri ni tuja niti klasična ploščadna telovadba, saj je obilo skakanja na premikajoče se platforme, ki često tudi izginjajo. Ker je nadzor s tipkovnico in miško, s katero po ekranu neodvisno bezamo kurzor, natančen in odziven, animacija pa nadmočna, je službovanje v zasanjanem svetu Trina pretežno neproblematično. Pohvalno je, da igra zaradi fizikalne podlage in precejšnjega števila akcij, ki so nam na voljo, omogoča obilo različnih pristopov do reševanja situacij. Je pa res, da ta lastnost v polni luči zažari predvsem takrat, ko na lokalno sodelovanje (spletnega ni) povabimo enega ali dva pajdaša.

Toda za največjo pomanjkljivost se nekje v drugi tretjini izkaže velik manko zagamanosti. Če smo strpni in se z vitezom dosledno branimo, tepežkanje izpade zelo okrasne sorte, in ko se naučimo, kako najbolje izkoristiti in kombinirati pritikline trojice kompanjonov, se mimo večine izzivov prebijemo brez posebne muje. Ducat sekund traja, da pogruntamo idealno rešitev dane situacije, kvečjemu dvakrat toliko pa nje izvedba, in to ne glede na izbrano težavnost. Poleg tega so nadaljevalne točke, kjer oživljamo padle sopotnike, postavljene na vsakih par zaslonov, zaradi česar krepot nikoli ni tako tragičen, kot bi moral biti. Osnovno frpjsko nadgrajevanje talentov (priklic čedalje večjega števila škatel in plohov, izstreljevanje več puščic hkrati ...) po zaslugi zbiranja napitkov in odpiranje ne ravno dobro skritih skrinjic z magičnimi nadevki za like (hitrejša regeneracija zdravja, dihanje pod vodo ...) se čutita bolj kot funkcionalni balast kot nekaj, kar bi igra res potrebovala. In tu so še klišejska fabula, občasni fizikalni žužki ter ne najbolj spretno vdet zadnji nivo, kjer težavnost iznenada poskoči za tretjo potenco. No ja, vsaj malo spotiš se.

Trine je zanimiva ploščadarica, ki bo bržkone najbolj prijala onim, ki si namesto izziva želijo inteligentne sprostitve. Zaenkrat zanjo hočejo malo preveč, ko pa se bo cena spustila na kakih 20 evrov, naj ta pravljica dobi ustrezno srečnejši konec.



Stopnje so izrazito premočrtne narave, kar za ploščado ni prevelik greh. Manj navdušuje dejstvo, da nivoji ponudijo izredno malo težko dosegljivih kotičkov, kjer bi bili po muji primerno nagrajeni. Magični artefakti se povečini skrivajo kar v zabojnikih, ki jih najdemo sredi okolišev.

***Case** bi rad bil brezmadežen vitez, a ga v tej neljubi fabuli postavijo za goluma.*

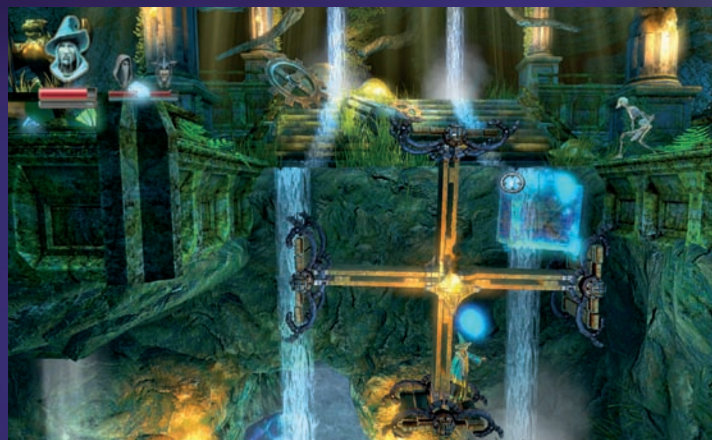
77

slastna grafika ✔ zanimiv pristop s tremi liki ✔ fizikalno navdihnjne stopnje ✔ nadzor ✔ lokalna večigralnost ✔ kratka, lahka in zato draga ✖

Frozenbyte / Nobilis — **natlačenka 192**



Na pogled je Trine krasen. Barve so žive, ozadja bogata z mavricami, slapovi in hostami – ali pač z bruhajočo lavo, ognjenimi zublji ter vsakovrstno peklensko mašinerijo. Če je 2D mrtev, potem naj živi sploščen 3D!



Zdi se, da so avtorji malce podcenili prekaljenost igralcev. Določene sposobnosti likov se da z nekaj domišljije in prakse (mag, ki skoči na pričarano platformo in se na njej premika po zaslonu) uporabiti na 'poceni' načine.

Dandanašnji, ko vzdihujemo nad neljubo usodo nekaterih žanrov, ki životarijo na robu, se strategijam s tematiko druge svetovne vojne zaprmej ni treba bati za obstoj. Države na vzhodu imajo namreč kvote izdanih naslovov vključene v svojih petletkah in če ciljem ni zadoščeno, pridejo čistke. Hec, ampak dejansko tovrstne špile danes 'izvažajo' tako kot včasih pšenico in trenutno zemeljski plin.

Officers ob prvem pogledu na sličice koj spomnijo na novejšo generacijo ruskih strategij, kot sta Men of War in Codename Panzers. Po karti špancira bolj ali manj avtentična zbirka tankov, topov in pehote, kakršna je v prvi polovici štiridesetih let prejšnjega stoletja zavojevala Evropo. Dogajanje je realnočasovno, vendar ga od akcijad, kot je Red Alert, loči nekaj elementov, ki narekujejo bolj premišljeno igranje. Vozila imajo spredaj debelejši oklep, zato sovragu z njimi ni dobro kazati riti (niti tedaj, ko ga zafrkavamo). Praviloma nasprotnika prej opazimo po tem, da v našo smer pošilja izstrelke, kot po silhuetah, zato je veliko opcij za zasede ali skrite prodore za hrbet. In, kot je že v navadi, nikjer ni baz. Namesto tega imamo omejeno število enot, h katerim okrepitve dotekajo počasi, zato je pošiljanje vojakov v mesoreznico tvegano opravilo. Zmago prej kot s čelnim jurišem dosežeš tako, da sovražnika zvabiš v zasedo. Za povrh ti, če nisi pazljiv, v najbolj kočljivem trenutku zmanjka streliva in lahko v nacije samo še pljuvaš. Kri, to je. Sistem je torej tisti, ki ga je pred leti populariziral Sudden Strike, a se je žal vse do danes izboljševal bolj kozmetično.

Kar Častnike reši usode, po kateri bi postali zgolj še en klon Sudden Strika in Blitzkriega, so zares obsežne karte. Govorim o tako velikih površinah, da na minikarti v spodnjem kotu komajda razbereš, kjer vraga sploh je kamera v nekem trenutku (ena od slabosti, a več o njih pozneje). No, ta orjaškost sama zase ne bi bila nič posebnega, če ne bi bila pravilno spojena s cilji in sovražno pametjo. Oficirjem to v mnogočem uspe. Razdalje so dovolj velike, da lahko izvajamo zares širokopotezne manevre in skoznje obkolitve megalomanskih razsežnosti. Ali pa pod okriljem noči postavimo zasedo na najbolj nemogoč konec. Sovražni pameti je še kako jasno, da je tako dolgo frontno črto težko nadzorovati, zato stalno najeda s hitrimi vpadi v slabo branjen prostor ter pošilja padalce za hrbet. V sistem je vpeta tudi oskrba. Ko enotam pohaja strelivo, se opremljajo iz oskrbovalnih točk, te pa dobivajo sredstva s konvoji tovornjakov, ki so magnet za vsemogoče neprilike. Toda špilu glede oskrbe očitam neizpiljenost, saj je njen vpliv na boj slabo otipljiv – le enkrat se mi je zgodilo, da mi je zmanjkalo streliva. Našteti elementi, zlasti prostranost bojišča in agresiven sovražnik, botrujejo zelo dinamični, izzivalni in nikoli dolgočasni igri z zvrhano mero svobode. Po karti je ob tem posejanih obilo drugotnih ciljev, ki nam olajšajo odločanje in dostavijo kak posebej fleten kos opreme.

Misije so zaradi obsežnih kart dolge in za posamezno boste potrebovali v povprečju okoli pet ur. To da vedeti, da Officers niso špil za po napornem delovniku, ker vas bodo milo rečeno spravili ob živce. In čeprav je igranje nenavadno tekoče, se redno spotikaš ob zmedo, ki je v mnogočem posledica nedoraslega vmesnika. Strateška karta je po nepotrebnem veliko premajhna in pogrešal sem bolje organizirana sporočila o dogajanju na bojišču. Desetero cifer za označevanje skupin je ob tako obsežnih armadah zasedenih v trenutku, naprednejših prijemov za poveljevanje velikim skupinam pa ni. Igro bi tu lahko reševala umetna pamet, a je ne, ker ima dovolj problemov sama s sabo. Naslovu se ob tem pozna, da je priredba že nekaj let starega ruskega izvirnika za zahodni trg. Grafika ni slaba, je pa povprečna in bleda, ko bi si ravno tu želel jasneje razločljivih objektov. Predvsem pa Officers v puščavništvu vsebujejo le šest zavezniških misij po zahodni Evropi, ki jo poznamo kot svoj žep. Že res, da so dolge in da ima večigralstvo za do šest sodelujočih osem samostojnih kart. Vendar so te manjše kot v puščavništvu, saj gre igra bolj na redalertovsko žogo. In pa – kje so Sovjeti, ki jih lahko vidimo samo na dveh kartah v multiplayerju? Ki nima botov? Tako zopet pridemo do tega, da naslov, ki bi bil lahko hudo zanimiv za vsakega resnejšega stratega, pade v povprečje. Ga pa priporočam zanesenjakom, ker je potepanje po velikih ozemljih posebna izkušnja. In tudi stane za odtenek manj – na Steamu 30 evrov, v marsikaki fizični štacuni dobrega dvajsetaka.



Na voljo imamo tudi strateške ukrepe, kot so bombardiranja, padalski spusti in topniška obstreljevanja. A ni hecno, da le-ta nesejo izza roba karte, medtem ko uboga artilerija na tleh komaj doseže sosednji ekran?



Večino časa je naš pogled takole kar se da odmaknjen in zremo v ikone, ki svojo nalogo opravijo odlično. Kljub luštni razpostavitvi igra formacij žal ne premore, je pa fajn, da se vozila ponavadi vsaj ne zapletejo v klobčiče.

Officers



Občasno je tečen namerilni križec, ki se zna zalepiti na napačno enoto. Tedaj je dejavni premor vaš najboljši prijatelj. Sicer pa se igra ne naslanja na zlorabljanje preslednice (premora), ker tankci nenavadno pametno izbirajo cilje in je potreba po posredovanju minimalna. Nekdo očitno ni lokal vodke.

Aggressorju in njegovemu little tanku prej zmanjka bencina, kot pa da bi padel čez rob karte.

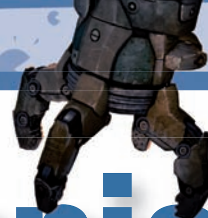
70

ogromna prizorišča ✔ strateška globina ✔ dinamična in zahtevna ✔ slab vmesnik ✖ preživečeno puščavništvo ✖ švoh umetna pamet ✖

GFI / Kalypso







Bionic Commando

Tole 3D nadaljevanje kultne konzolne klasike iz osemdesetih je bilo nenavadno že na playstationu 3 in xboxu 360, kjer se je pojavilo pred tremi meseci (Joker 191, 80). Kaj šele na računalih. Gre za mešanico arkadne futuristične ploščade in streljanke, ki se ti sprva zlahka priskuti, vendar jame po premaganju visokih prvih sto(l)pnic kazati vse več čarov.

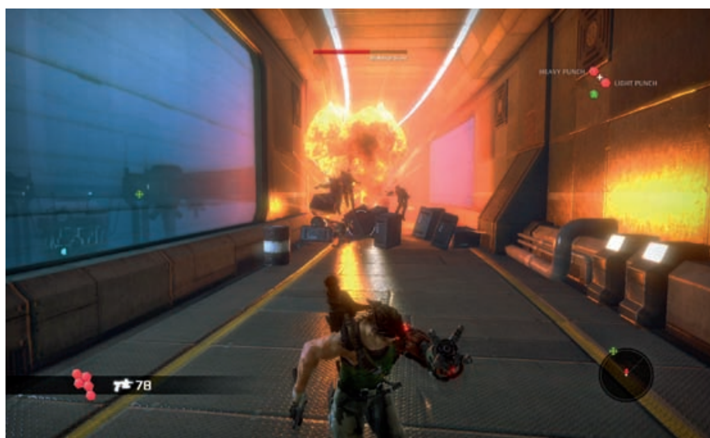
Tako kot na drkalici je začetek težak, saj sta igralni sistem in vsebina docela enaka. Tvoj tretjeosebno nadzorovani lik, soldat Nathan 'RAD' Spencer, si lasti kovinsko okončino, v kateri je dolg kabel s kavljastimi prsti na koncu. Z njim se haklja na vse sorte površin, od sten prek obronkov do balonskih min. Ko se roka oprime objekta, se Nathan k njemu pritegne, nakar z njega obvisi ali ga izkoristi za nihaj. Temu sledi izpustitev kabla in pristanek na tleh ali hakljanje za nov objekt. Postopek iztegovanja kabla, sukanja kamere, orientiranja v prostoru in pravilnega izpuščanja ter preprijemanja je motorično kar zahteven. Med drugim zato, ker je igra natančna glede inercije. Če zgrešiš idealni trenutek, bo let prekratek in Nathan bo moral ponavljati plezanje. Oziroma bo zgrmel v prepad, vodo, ki je smrtonosna po nekaj sekundah, v ožarčeno območje, ki ga bo ubilo še hitreje, ali med sovražnike. Manj potrpežljivi bi znali hitro odnehati, čeprav je PC-verzija prijaznejša od konzolne, ako igraš z mišjo, saj z njo pogled sučeš domala instantno.

Splača se vztrajati, kajti občutek se izboljšuje. Umiraš vse manj, preprijemaš se pod viadukti, tekaš po straneh stolpnic, vržeš se v prepad in v ključnem trenutku ujameš steno ... Čeprav Nathanova eleganca ni enaka Altairjevi, imaš pri stanju na vrhu nebotičnika občutek, da si nekaj dosegel. Dostikrat je nagrada že sam pogled na razrušeno mesto po krivdi nacistoidnih negativcev, bohotno džunglo ali podzemno kaverno. Dasi je pogon sposoben oblikovati dokaj kratke nivoje, so viste impresivne, na peceju, za katerega ni treba, da je najmodernejši, pa dobiš visoko število sličic na sekundo. S tem odpade zatikanje, ki je najedalo v verzijah za X360 in PS3.

Bionic Commando je sicer bolj platformijada kot streljanka, toda bojevanje je konkretno zastopano. Je užitkarsko, udarno in se odlikuje zlasti po tem, da imaš za krepanje spodobnega nabora kanalj (soldati, helikopterji, oklepljenci, roboti, ostrostrelci, šefi ...) na voljo dosti pristopov. Lahko jih normalno pokaš, jih prijemaš z roko in jih nato brcneš, ko se potegneš z njim, ali jih z njo mečeš okoli, jih obmetavaš s skalami in avti, tepeš od blizu, ubijaš s potresnim napadom od zgoraj, streljaš med nihanjem ter visenjem ali pristope kombiniraš. Ker miš na peceju omogoča natančno merjenje in hitro vrtenje kamere, priporočam eno od višjih dveh težavnosti, kajti tam izkusiš največ adrenalina. Če se situacije nisi lotil primerno, te sovražni naboji hitro prisilijo v umik in samodejno obnovitev energije v zaklonu. Inteligentni capini niso, so pa močni, nevarni in razporejeni v vzorce, ki dostikrat zahtevajo premislek. Takisto igra želi, da pazljivo ravnaš z orožjem, zakaj rešetanje v tri dni brž botruje presihu municije, kar zna biti velika težava. Slaba ni niti zgodba, ki se izkaže za manj klišejsko in bolj čustveno, kot se sprva zdi.

Dobro, enoigralska plat ima težave: pretirano narazen zadegane nadaljevalne točke (snemanja kjerkoli ni), veliko ponavljajočih se opravil, nekam mlahave šefe. Ni ločenih izzivov, kot jih ima BC Rearmed, ploščadenje ni tako raznoliko kot boj, trapaste so konzolastične oznake gumbov na zaslonu, čeprav igraš s podganico ter tipkami, in moti utesnjujoča premočrtnost, ki jo še slabšajo ozke, s smrtonosno radiacijo posejane stopnje. Nekaj iskanja alternativnih poti je, takisto brskanja za zbirateljskimi ikonami, a to je blažev žegen. Kljub temu pa je igra solidna in se na peceju igra malce bolje kot na konzoli zaradi miške (analogno premikanje ni tako pomembno) in gladkejšega odvijanja, vsaj če nimaš zastarele kište.

Temu se pridruži lokalnomrežni ali internetni multiplayer. Slednji deluje čez Capcomove strežnike, podpira klane in vsebuje nad ducat kart v treh načinih: navadnem ter moštvenem deathmatchu in zajemanju zastave. Noben od modusov ni posiljen, temveč gre za privlačne podaljške osnovnega špila. Stopnje so polne nebotičnikov, prepadov in pečin, po katerih divja največ deset sodelujočih (čez in čez dovolj), grabi za boljša orožja, niha na kavljih ter se kolje po horizontali in vertikali. Ploščadarska osnova je pomembna in izvajanje headshotov čez pol prizorišča ti nič ne pomaga, če se ne znaš dobro oprijemati. Fino je tudi, da vidiš laserske namerilnike snajperjev. Posledica je precej samosvoje večigralstvo, ki zna totalno zasvojiti, in igralcev celo nekaj je. V prvih dneh po izidu je imela igra težave s povezovanjem ljudi, a so jo ukrotili in multi zdaj deluje enako dobro kot na konzolah. Ljubiteljem bojevitih platformščin špil torej priporočam, čeprav je za PC nenavaden in ga morda ne bo pošnofal nihče drug v bližnji okolici.



Kdor išče kup grafičnih nastavitev in podporo DX10, bo razočaran. A igra je lepa in optimizirana. Na ne najbolj moderni mašini (QX6700 2,6 GHz, geforce 8800 GTX, 4 GB rama, Vista 64) sem imel povprečno 70 fpsjev.

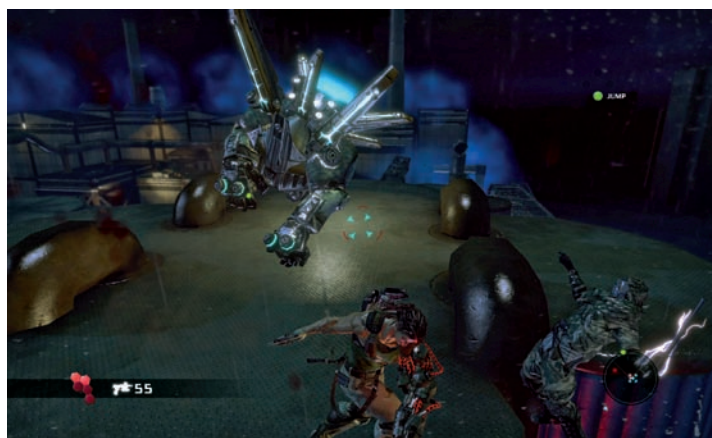
***Sneti** se zaveda, da moraš imeti za igranje tega špila bionično roko in nintendov palec.*

80 zanimiva mešanica ploščade in streljanke za okorelce ✔ sčasoma impresivno gibanje ✔ svoboda pristopov k boju ✔ fino večigralstvo ✔ lepa podoba, kul predelava ✔ za arkado visok vstopni prag ✖ utesnjenost ✖ težav(ic)e, ki se naberejo ✖

GRIN / Capcom



Primer nadvse kul stopenj so tiste, kjer se je treba guncalno premetavati med zgradbami in se skrivati, vmes pa ti grozijo snajperji. Ti te na najvišji težavnosti pospravijo z enim samim strelom. Hardcorovci, zbor!



Nathan se sproti krepi tudi z izpolnjevanjem opcijskih ciljev (ubij tri sovrage hkrati s pristankom na tleh, preniha trideset metrov brez prekinitve). Proti koncu je tako lahko opazno sposobnejši kot spočetka.

Call of Juarez:
Bound in Blood



● Drugi del je bistveno manj barvit od prvega, kamoli od pisanega Guna. Zvečine nas obkrožajo rjavi odtenki in sprane barve. Tak pristop ni napačen, le v tisku so sličice grše. No, tale je ena bolj živahnih.



● Prvi delček igramo z Rayem, ki po georgijskih jarkih išče brata, vmes pa takole faršira Shermanovo soldatesko. Če vam zaplet in razplet ameriškega 'civil wara' ni poznan, prečitajte vedež na stranki (id 491).



● V dvobojih z miško neposredno nadzorujemo desno roko. Ko zazvoni zvonček, jo potegnemo k pištoli in ustrelimo. Lepo izvedeno, vendar nima daljše igralne vrednosti, zato prične kasneje zaradi težavnosti najedati.

Nimam pojma, čemu, ampak Divji zahod že dolgo časa ni več v modi. Po mojem smo bili mi zadnja generacija, ki se je šemila v kavbojce in Indijance, prebirala prigode Vinetuja in Old Shatterhanda ter zrla burleske Terenca Hilla & Buda Spencerja. Dandanašnji so klobuki in perjanice tretjerazredna tematika, naj gre za filme, stripe ali igre. Zato so tiste redke pištoljerčine toliko bolj obetavne in privlačne, čeprav nikoli ne dobimo kake posebne delikatese, le standardno menažko fižola in hladno klobaso. Drugi Call of Juarez je zvest tej tradiciji. Je zabavna 3D streljanka dobrega videza in vzdušja, ki pa ji manjka marsičesa.

Igra je umeščena pred prvenec (J158, 69) in pripoveduje zgodbo treh bratov McCall, ki jih ameriška državljanska vojna sprva loči in nato ponovno združi. S streljanjem tako pričnemo leta 1864, ko na okopih Atlante branimo še zadnjo konfederacijsko utrdbo pred jenkiji. Po nekaj posrečenih soldatskih nivojih starejša brata uvidita brezupni položaj Juga, zato jo raje popihata rešit svoj dom in najmlajšega žlahtnika. A njun obsedeni poveljnik vzame dezerterstvo zelo osebno, se priduša k maščevanju in ju posledično ves čas lovi. Zato jo trojica popiha v Mehiko, kjer se v iskanju starodavnega azteškega zaklada speča z lokalnim banditom in rdečekožci. Zaključek solidne, lepo podajane štorije dodatno osvetli ozadje predhodnika, med ostalim tudi, zakaj je najmanj bogaboječi brat Ray postal pridigar.

Navidezna svojevrstnost je, da pred vsakim odsekom izberemo, v ostrogarske škornje katerega revolveraša bomo stopili. Možna sta starejši in robatejši Ray ali bolj gibčni Thomas, ki sta ne glede na izbiro nerazdružljiva, si (bolj navidez) sodelovalno pomagata ter mastno preklinjata. Tamali je medtem pobožna cmera, ki citira Sveto pismo, pridiga o grehih in je docela nekoristen. Po navedbah avtorjev naj bi se način in pot glede na igrani lik razlikovala. V resnici pa med njima kolobarimo brez pravega povoda, saj so odmiki neizraziti in daleč od razloga za privlačno ponovno preigravanje. Šunjačkih nalog nalik enici ni, zato so Thomasovi noži in lok bolj za hec. Ognjena moč je zakon in tu zmaga Ray, ki na mah vihti dve pištoli, luča dinamit in ume rokovati z Gatlingovim hitrostrelnim topom. Prvi zna metati še laso in splezati na kak zid, kar je v živo videti tako, da se nekajkrat v vsej igri nekam povzpne ali zaniha ter nato odpre vrata burazeru. Razlika je potemtakem le ta, ali to naredi računalniško ali od nas vodeni Tomažek. Skratka, prvi Call of Juarez je imel bolj raznoliki vlogi. Dvojki ne bi prav nič škodilo, če bi ne bilo vse samo strela in grom oziroma bi bili vdelani kaki alternativni pristopi. Nasploh je premikanje dosti preveč utirjeno za prostranstva ameriškega jugozahoda. Določeni deli, pri čemer nimam v mislih šicanja s kočije, se kljub nadzorovanemu premikanju igrajo domala kot streljanka

na tračnicah. Tega med samo akcijo resda niti ne opaziš, kajti dogajanje in atmosfera sta pristna. A ko o izkušnji premišljujem za nazaj, ugotavljam, da je bila preveč plitka in istokopitna.

Avtorji so za oddih vdelali dva ali tri vmesne nivoje, ko v slogu Guna prosto jezdimo naokoli in opravljamo honorarne naloge za denar. Težava je, da so te zadače enake in brez pravega pomena, zato jih plačilo ne odtehta. Z dolarji drugače kupimo boljše pokalice in naboje, vendar je na terenu dovolj municije, najbolj kakovostne puške in revolverji pa niso pretrganja vredni. Stopenj je drugače trinajst in so na prvi pogled razgibane, čeprav ne najbolj barvite. Jezdimo po preriji, veslamo po reki, branimo kmetijo, se prebijamo skozi rudnik, s kanonom klestimo po splavih, iz vojnih jarkov odbijamo napade, obiščemo mesto duhov in indijansko vas, spremljamo kočijo skozi gozd ... Toda konec koncev vseskozi le in samo streljamo. Igra je že res streljanka, toda neprestana stoodstotna sovražnost okolice ni potrebna. Dobrodošlo bi bilo vandranje po živem mestu, obisk bordela, nadlegovanje skvo, pogovor s šerifom, prepir z barmanom, morda partija pokra. Ker točilnice ni, so odvzeli tudi zabavno vihtenje pesti iz prvenca. Škoda, taki življenjski sestavni deli namreč veljajo in so navsezadnje elementi Divjega zahoda, kakršnega poznamo. Tako pa imaš občutek, da po tujskem svetu ugonabljaš vesoljce. Sploh zaradi sovražnikov, ki uletavajo nenehno in brez števila.

Za poseben učinek so razvijalci spet vključili hipno upočasnitev dogajanja, ki se pojavi v več oblikah. Lahko jo sprožimo sami, ko z uspešnimi zadetki napolnimo merilnik. Tedaj finomehanično nanišanimo vse neprijatelje v vidnem polju in jih nato samodejno prepojimo s svincem. Dostikrat, zlasti ob vzajemnih vpadih skozi duri, je počasnost vsiljena, tretji primer pa so dvoboji s šefi, pri katerih moramo karseda hitroprstno potegniti pištolo iz toka in ustreliti. Prvič in drugič so ti obračuni zanimivi, kasneje pa so ponavljajoči in zaradi zafrknjenosti tečni. Marsikdo s slabšimi refleksi ali mišjo bo zaradi njih koitiral z materami programerjev!

Kljub tonu opisa Call of Juarez 2 nikakor ni za odmet. Je čisto uživantski, bolj od enice, ki je težila z nedodelanim tiholazenjem. Nivoji se po novem nalagajo hitro, podoba in predstavitev sta izvrstna, enako velja za govor in zvok, veliko je zanimivih detajlov in nasploh so konji, klobuki in starodobne pokalice osvežitev napram wehrmachtovskim čeladam in laserjem. Vendar nergam nad nedodelanostjo, (ponovno) neizkoriščenostjo tematike in sestavnimi deli, ki so sami sebi namen. V roke lahko denimo vzamemo stol in z njim nekoga po glavi, kar uporabimo enkrat samkrat! Nekaj dodatne vrednosti prispeva internetno in lokalnomrežno večigralstvo iz petih načinov, od egoističnega in timskega svinganja prek lova do kvazi historičnih scenarijev, kakršen je obračun pri O. K. Corralu. Srečna roka pri pošiljanju metkov prinaša denar, s čimer odklepamo nove like, ki se razlikujejo po hitrosti in orožarni. Sprva jih je na voljo pet od skupaj vzetih trinajst. Težava družabništva je pak v nepopularnosti strežnikov. Je že tako, da vrhunski multiplayer bore malo pomaga igri, ki je ni na prodajnih lestvicah.

Po cesti LordFebo širokohodeče
zrači si škornje orenk smrdeče.

70

zgodba ✔ celotna predstavitev ✔ kavbojska akcija ✔ nerazdelani elementi ✖ ukalupljenost ✖

Techland / Ubisoft



Pogrešal sem vlak in kak parnik. Drugače so prepoznavnejši gradniki (holivudskega) Divjega zahoda vključeni, z mehiškimi čefurji vred.



Ne, tole ni pogled robotskega kavboja iz Westworlda, marveč tako imenovan koncentracijski način. Ta upočasni dogajanje, da lahko v miru naredimo rešeto iz banditov.



Čeprav tadrugi strelja naokoli in tudi kaj zadane, se nanj ni za zanašati. Točk zdravja ni, saj je Call of Juarez ubral sodoben način hitrega okrevanja. Če fašemo prevečkrat, umrjemo, v zaklonu pa se pocajtamo.

Rise of Flight



● Za 40 EUR vsebine ni obilo: štiri letala, pusta kariera brez asov, kot je bil Rdeči baron, nepopularen multi. Na *Riseofflight.com* lahko s kreditno kupiš še sedem avionov po slabih 5 evrov, kar je drago. Toda vdelana je orenk podpora tresenju, dočim pogled obračaš z miško, hatom ali trackIRjem (Joker 156 / id 3202 na stranki).

Skorajda ne pomnim, kdaj sem zadnjič pognal novo realistično simulacijo bojevitih letal v prvi svetovni vojni. Še najbolj sveži so Over Flanders Field (mod za Combat Air Patrol 3 iz 2005, ampak redno obnavljan in dopolnjevan), kak fokker za Flight Simulator X in Wings of War iz 2004., za katerega pa bi težko rekel, da je hardcore. Isto velja za staroste Red Baron, Wings in Knights of the Sky, ki so se za množicam privlačnejšo izkušnjo spogledovali z arkadnostjo. No, Rise of Flight ruske skupine Neoqb nima takih popadkov. Čeprav si lahko letenje olajšaš tako, da poenostaviš frčalni model, izključiš veter in si daš neskončno goriva ter streliva, to ni igra za maso. Je sladokusniški simulator za tiste redkeže, ki uživajo v tem, da krmilijo letečo karjolo z začetka prejšnjega stoletja, vso tresočo in grozečo, da bo razpadla. Pametno, saj taki navadno ne zahtevajo ničesar drugega.

Si torej nadebuden pilot v letih 1917 in 1918 na francoski fronti. Ustvarjalci te skušajo s trenažnimi misijami najprej seznaniti z letalskim svetom, vendar jim pri tem spodrsne. Če si začetnik, boš potreboval nazarensko dosti vztrajnosti in inteligence, da boš prefiltriral vsa suhoparno natresena dejstva o fiziki, lastnostih aviona, bojevanju ... Če si mojster, pa boš ostrmel ob tem, da se moraš skozi dolge lekcije prebiti zaporedoma. Tenki papirni priročnik ti ni v pomoč, ti pa je po priloženem kartonu vsaj jasno, da je namenski igrator pošten analogni joystick. Tipkovnica je apn in gobica na joypadu le zadostna, zato sem iz naftalina potegnil dobri stari sidewinder force feedback 2. V Visti 64 je deloval kot urica, juhej.



● Ko priropotaš do sovražnih letal (za nestrpne je tu pospeševanje časa), sledi boj. Ta je zaradi obnašanja kibel in nizke tehnološkosti vsega skupaj vzdušen ter adrenalinski. Res pa zna trajati, da kaj sestreliš.

Še dobro, kajti v zraku so tile starinski letečneži prave krste. Če znižaš realizem, je izkušnja preprostejša, a celo tu bo škatla počasna in slabo odzivna, dočim bo trajalo sto let, preden boš kaj sestrelil. Ko vključiš vso moč robustnega pogona, pa se moraš z nizkotehnološkim šklepetalom ubadati domala vsako sekundo. Štiri dvokrilna lovska letala, kolikor jih ima evropski Rise of Flight – nemška albatross D.V in fokker D.VII ter francoska nieuport 28 in spad S.XIII –, trepetlikaje zavijajo, nestabilno drhtijo, izdatno reagirajo na veter in razcefrana razpadajo pod kroglami, ki so jih srečoma zadele. Natančnost je namreč v teh napravah le pobožna želja. Ali pa padejo, ker jim neha delovati motor, če ga ne izključiš kar sam, da bi prihranil gorivo. Ko to storiš, moraš zapreti lopute radiatorja, da se mašina ne ohladi, drugje nastavljaš pravilno mešanico goriva, v boju pa paziš, da napadaš s soncem za hrbtom ali da te ne zaslepi odsev s kril. Okorelsko! Pilotiranje je zato daleč od rutine. Ducatkrat boš strmoglavil, se zaletel v drevo ali krepal pod sovražnimi kroglami, ker se ti bo zataknil mitraljez.

Ko se bo to zgodilo, bo konec tvoje kariere, ki jo začneš z želenim od četverice letal v eni od številnih bojnih skupin. Pilot krepajot, dosvidanja, začni novo kariero. V tej se sproti generirajo naloge tipa prestrezi bombnike ali neprijatelja, uniči topništvo in ogleduške balone ter brani vlak, ni pa nelinearnosti, štorije ali vidno premikajoče se fronte, na katero bi aktivno vplival. Pač vzletaš, letiš, se učiš, nažigaš, se še bolj učiš, pristajaš in za spremembo ne zgoriš, kasiraš napredovanje v činu, vmes pa opazuješ natančno simulirane kabine, v katerih se gajstno gibljejo kazalci inštrumentov ter ročice. Simpatična so detajlna tla, koder stojijo drevesa, hiše in mesta, koder čuhapuhajo parne kompozicije in se pripodi kak tovornjak ali tank, dočim za mitraljezi čemi pehota. Ozemlja je za 125.000 kvadratnih kilometrov, kar je mnogo veliko. Na voljo je še kup posameznih nalog, katerih zalogo dopolnjuješ vsemrežno, urejevalnik odprav in večigralstvo. To se odvija v okvirju številnih vnaprej določenih misij in podpira do dvanajst sodelujočih, netkoda pa je v redu.

Če te zanima izključno realistično letenje z ropotali iz prve svetovne, je izdelek, no, svetoven. Seveda pa mnogi želimo kakovosten okvir in zloščenost, in tu se RoF izkaže za RoFL. Grajam statično kariero, v kateri se začno misije in situacije kmalu ponavljati ... pusto, sivo socialistično lupino s kupom tekstovnih menijev ... hrošče, ki povzročajo sesipanja ter vrije in redoute med ravnim letom (?!) ... obilne nalagalne čase ... manko širše slike, štorije ali trohice čustvene vezi z vsebino, pa tudi enciklopedije ali česarkoli izobraževalnega v zvezi z dobo ... zdaj solidno, v naslednjem trenutku zabito umetno pamet ... zahtevo po stalni povezanosti s spletom, sicer igra neha delovati ... počasnost in neodzivnost tipk ter klikov ... komaj kako osebo v internetnem multiplayerju ... ter občutek, da sestavni deli niso ne spolirani, ne povezani v celoto. Dobro, zaplate so redne in znabiti, da bo Rise of Flight čez pol leta bolj priseben. A čudežev ne gre pričakovati in kdor ni zaljubljenec v resnicoljubne WW1-frčoplane, se ob moskovski šeprtljavosti ne bo počutil prijetno.

***Sneti** po luftu vozi ustreznico ladi nivi. Motor je super, a skozi špranje ledeno piha.*

65

odličen realističen letalni model ✔ sveža predstavnica redke zvrsti ✔ lepa podoba ✔ tipičen ruski polizdelek ✖ zahteva stalno povezavo v splet ✖

Neoqb / Aerosoft









Core2 Duo 2,1 GHz
320 GB hdd
4 GB ram

TOSHIBA

Notesnik
Toshiba Satellite L500-13T

Procesor Intel Core2 Duo T6500 2,1 GHz, pomnilnik 4 GB DDR2, trdi disk 320 GB, DL DVD±RW zapisovalnik, 40 cm LCD zaslon, ločljivost 1366x768, gr. kartica ATI Radeon HD4570 512 MB DDR3. Wlan, LAN, Bluetooth, HDMI izhod, eSATA, vgrajena spletna kamera in čitalec kartic, ločen numerični del tipkovnice. Windows Vista Home Premium Ang 32bit/64bit. Garancija 2 leti.

699,99 €











Secret Files 2: Puritas Cordis

Drugo poglavje Skrivnostnih dosjejev je pregovorni obrazec za pustolovščine; sestoji namreč iz dolge vrste pobiranja reči in njih nemogočega kombiniranja. Zelo verjetno je celo, da so si avtorji najprvo izmislili čuda ovir in kao domiselnih rešitev zanje, nakar so okoli tega napletli štorijo ter zgradili igro. Zato je nabor žepnega imetja pester in zajeten, dasiravno odčepnika ni. Na par zaslonih tako napolnimo inventar celo z več kot desetimi predmeti.



Tole je le polovica odtujenih predmetov v tistem trenutku. Med ostalim nosimo v žepu tudi dvometrsko veslo. Prizor na sliki pa je zaključek podviga, na katerem se preoblečemo v fračo na levi. Kdor je kdaj zapral perilo, bo enemu delčku takoj kos.



Še ena dobesedno iz riti potegnjena zagonetka z laserjem, kateremu je na poti cela vrsta ovir, ki jih potem premagamo na najbolj neverjetne načine (tale je dobesedno kr neki). A tudi to še ni zadosti, kajti potem zmanjka napravi baterij ...

Na žalost pa začne taka ugankarska nasičenost, pravzaprav kar verižnost, težiti, saj je preveč seciranja. Je že prav, da ni moč vseh preprek lahkotno premagati s 'poberi ključ' in 'uporabi ključ na vratih', vendar gredo Secret Files 2 v drugo skrajnost. Nobena težava ni premostljiva s potezo ali dvema, saj je razdeljena na nekaj mini težav, ki sestojijo še iz mikro težavic. Zaradi tega imaš občutek, da napreduješ res počasi. Primer: na neki zapuščeni obalni lokaciji, ki je itak čisto posiljena in obsega dva zaslona, med ostalim pomagamo diabetiku. Najdemo sicer čokolado, vendar smo jo primorani utekočiniti, kar zahteva nič manj kot štirideset prijemov, ki vključujejo pobranje akumulatorja in stojala za plašče, polnjenje torbice s kamni, ciljanje zabojčka prve pomoči, rabo harpune na telegraf štangi, zlivanje kisline na škatlo z orodjem, izdelavo lopate, kurjenje papirja ter na kraju topljenje čokolade v precejani morski vodi. Ko to uredimo, nas čaka od oka še enkrat toliko dela, da odidemo. To pomeni, da je za en mali plac toliko postavk, kot so nekdaj merile tekstovne pustolovščine v celoti.

Nekaj domislic je posrečenih, veliko pa ne (in vse so enorešljive), zato samo debelo gledaš, kako se je iz slepega klikotanja z vsem po vsem izcimil kak nenavaden združek. Ženska po eni strani brez ugovora populi pribite in privijačene stvari, ne ozira se na njihovo velikost. To velja celo za veslo, motor od mopeda in vzidano opeko iz krokodilove kletke. S krokodilom v njej. Po drugi plati pa ne bo 'ukradla' ene od praznih steklenic brezdomcu. Nasploh tako ubadanje z vsakdanjimi nepomembnosti ne gre vkup s tematiko reševanja sveta. Je že res, da narava špila ne pritiče resni naslovni besedni zvezi, saj je pustolovščina barvita in dosti lahkotna, ali vseeno. Po sledeh starodavne prerokbe pridemo recimo v Pariz, kjer nas čaka jara kača verižnih pouličnih nalogic, ki na kraju dajo kikiriki, kovanec za deset centov ali embalažo za prenos vode. Take malenkosti pašejo hudomušnim dogodiščinam z mladostnikom v glavni vlogi, ne podvigom z višjimi cilji.

Slično torej prvemu delu, čeprav še bolj zapretiravano. Tudi v ostalih pogledih je Puritas Cordis zelo podoben predhodniku, vštevši oba glavna lika, Nino in njenega (to pot) bivšega porivalčka Maxa, nedoživeto 'branje' dialogov ter odličen vmesnik. Slednji je v vseh pogledih nadmočen, zato znatno pripomore k manjši jezljivosti zavoljo sklede dlakocepskih oreščkov, ki zahtevajo veliko gibanja, raziskovanja in preizkušanja. Ne teži z bedastimi ikonami, nudi kakovostne opiske pogledanega, omogoča takojšnje prehajanje med prostori in preskakovanje pogovornih vrstic, osvetli vroče točke, daje namige ter ima odličen inventar. Zgodbovne navezave pa igri nimata. Prejšnjič smo raziskovali ozadje (resnične) katastrofe v Sibiriji pred sto leti, dočim se zdaj kar tako mimogrede na dopustu spopademo z versko sekto, ki želi zavladati svetu. Zaplet je plehek, slabo razvit in zaključek povesti precejšnje razočaranje.

Puritas Cordis – podnaslov pomeni čistost srca – ni napačna avantura. Dober nadzor in pisana podoba jo delata privlačno in mozganje ob skladanju brezštevilnih predmetov je navsezadnje bit takih iger. A v širši sliki je zasnova preveč osnovna, daleč od kakršnekoli naprednosti, in zgodba slaba. Samo za največje častilce mcgyverizma.



Saj ne rečem, uganke in kombinacije SO pustolovščine. Toda na strani od zastonjskega orodja *(adventuregamestudio.co.uk)* je najti veliko grafično arhaičnih in tudi pretirano dolgih ne, a igralno prav dobrih brezplačnih avantur, prijetnejših od večine komercialnih kao novodobnic.



Vmesnik omogoča pregled klikabilnih točk. Glede na količino predmetovja je na mestu, čeprav so vroča mesta tudi drugače dosti očitna.

LordFebo ima 10-urno avanturico z neko Nino (kdo je Max??), ki se niti sleče ne. Kakšni časi!

68

raj za ljubitelje zajetne imovine ✔
vmesnik ✔ pisanost in privlačnost ✔
neživljenjsko pretiravanje z razčlenjevanjem opravil ✖ švoh govor in pripoved ✖

Fushinsphere / Deep Silver

Battlefield Heroes



Kar navadite se, da tu psovke in obtožbe tipa 'yu0 hax!' letijo iz vseh smeri. Najbolj hecno je pa nacionalistično zmerjanje med Rusi in Finci.



Medtem ko je tank preprosta zadeva, frčoplan zahteva zvrhano mero spretnosti, sicer ne boste zadeli ničesar. Kameradi na krilih so nuja.



Snajper ne more headshotov pošiljati, kakor bi se mu zljubilo, niti ob polno nadgrajenih sposobnostih. Ravno zaradi tega najbolj zanimiv.

Electronic Arts so bili še nedolgo tega sopomenka za nazadnjaškost in nepremakljivost. Neumorno so bljuvali izvod za izvodom serij Madden in Need for Speed ter si izmišljevali roparske sheme dodatnega zaslužka. Malce ironično je torej, da se je v opusu kalifornijskega založnika v zadnjem času znašla bera naslovov, ki ne pomenijo zajamčene gore denarcev. Ali so, uh oh, celo zastonj. Vsaj delno. Čeprav je Battlefield Heroes označen za 'free-to-play', namreč ne gre brez detajlov, kajti v njih se ponavadi skriva hudič. Ali naci.

Heroji se od ostalih delov prvoosebne strelske serije Battlefield razlikujejo že v tem, da jih zaganjamo v spletnem brskalniku, podobno kot vrsto zastonjskih nalinijščin. Poudariti velja, da vključek trenutno deluje le v Internet Explorerju, Firefoxu in Operi, dočim ljubiteljem Chroma in ostalih ne preostane drugega, kot da se repenčijo po forumih. No, brkljalniškosti navkljub naj vas ne bo strah, da boste zrli pikslasto podobo izpred desetletja, saj je špil strojno pospešen. Njegov videz koj spomni na Team Fortress 2, in ne brez razloga. Barvita, visoko stilizirana podoba s komično karikiranimi liki je natanko tisto, kar je od konkurence ločilo že TF2. Vseeno pa so DICE naslovu vdihnili samosvoje vzdušje in ga napravili zajebantskega na svoj način.

Humor cilja na rivalstvo med Britanci in Nemci v drugi svetovni vojni. Omenjeni predstavljajo sprti strani, ki sta tu zavoljo politične korektnosti nazvani z rojalisti ter nacionalisti. Razlikujeta se le po videzu, kar pomeni, da so Britanci geji, Švabi imajo pa metlo v riti. Vsaka frakcija ima tri enake poklice: soldata, komandosa in oneja s težkim orožjem. Prvi hara naokoli z brzostrelko in granatami, drugi je snajper in saboter, tretji pa dela z mitraljezom majhne in z bazuko malo večje luknje. Tako so hitropotezno pokrite vse naloge na bojišču, pri čemer ima vsaka klasa še vrsto posebnih sposobnosti. Slednje so igri primerno risankaste in odpuljene. Vojak denimo gleda skozi stene in meče roje granat; gunner se zdravi s 'požiranjem' sovražnih bomb; komandos nastavlja mine presenečenja ... Z bojevanjem dobivamo izkušnje in z njimi napredujemo, s tem pa se nadgrajujejo tudi sposobnosti. Točk za vlaganje je premalo, da bi napravili na vseh oglih močan lik, zato se je treba usmeriti. Omenim še, da je moč specializacijo resetirati, tako da lahko s kombinacijami eksperimentiramo.

Dogajancija pod žvižgajočimi kroglami je standardno battlefieldovska, torej zasedanje strateških položajev z zastavicami, dokler se generalštab ne odloči, da ena od strani suxxa in jo pošlje med luzerje, yo. Karte so zaenkrat le štiri, vendar jim gre prisoditi pohvalo, da so v redu uravnotežene in dovolj zapletene, da na njih ne postane hitro dolgčas. Na polovici od njih je moč koristiti tanke in lovska letala, ki so razen terencev (ti so na vseh kartah) edina vozila. Tudi ta so čisto čez les, saj lahko denimo sedemo letalu na krilo in ob lupingih ne pademo dol, ker smo v risanki.

V boju poleg izkušenjskih točk nabiramo še pike hrabrosti, s katerimi kupujemo nova orožja in oblačila. Sistem je zvite sorte, saj krepalice dobimo v najem, kar pomeni, da moramo vanje nenehno vlagati prihodke. Poleg tega so na voljo zgolj osnovna oblačila, dočim je treba za posebnejša pljuniti prave novce s kreditno. Tako si lahko za nekaj dolarjev namesto uniforme nadenemo havajsko srajco in pisane dokolenke. Morda se vam zdi mikrotransakcijsko zapravljanje za take reči za luno, a trik postane jasen tisti hip, ko vas pokonča nekdo v smokingu z opico na rami. Drugi način prihodkov Herojev so oglasi na nalagalnih zaslonih, ki pa so prijazne ter nenadležne sorte.



Štirim kartam navkljub ves čas pohajkujemo po zelenih traticah med barvitimi hišicami, v katerih bržda stanujejo muce copatarice. Več raznolikosti, prosim.

Igralno BFH nimajo grših napak in so luštna, hecna zadeva ... dokler jih ne jemljemo preveč resno. V prvi vrsti gre pokarati strežniški sistem, ki otežuje ročno iskanje iger. Če hočemo postaviti svoj server, moramo zakupiti EAjevega. Klanska igra je zato otežkočena, kar je čudna poteza. Poleg tega nadzor ne daje občutka robustnosti, ki ga zahteva resno, tekmovalno udejstvovanje. Team Fortress 2 je, slični risankavosti navkljub, čisto druga štorija. In nenazadnje, zaradi zastonjskosti se najde dosti nevzgojenega folka. Battlefield Heroes tako ne bodo nikoli kaj več kot zabava za premore med bojem v velikih sorodnicah. A zastonj boste stežka dobili kaj boljšega.

Vojskam gre na slabše. Medse sprejemajo pirate, nindže, operne pevce in Aggressorja.

prijetna zajebantska podoba ✔ zabavna zajebantska igralnost ✔ napredovanje vleče čisto povsem zastonj ✔ omejujoč strežniški sistem ✖ premalo natančen nadzor ✖

DICE / Electronic Arts *battlefieldheroes.com*

Pro Cycling Manager 2009

Pecilklarska menedžerščina Pro Cycling Manager tudi v letošnji sezoni ne prinaša ravno veliko novosti. Še vedno igramo v vlogi vsemogočnega šefeta, ki ima zadnjo besedo pri izboru kolesarjev, opreme, dirk, pokroviteljev in vsakršnih finančnih odločitev, dočim med dirkami filigransko taktizira s svojo čredo biciklistov. Najprej je tu seveda osvežen nabor dirk, ekip in kolesarjev. Vsega je začuda malenkost manj kot v prejšnjem delu, še vedno pa to pomeni 1500 biciklistov, 720 dirk in 60 moštev, kar je dovolj za realen prikaz ozadja ter ospredja kolesarske scene. Prvič je moč sestaviti moštvo iz nič, saj smo lahko prej le izbrali obstoječega ter mu spremenili ime in barvo. Očitno je avtorjem uspelo dobiti še nekaj dodatnih avtorskih pravic za uporabo resničnih imen, saj maskirana niso več v večini. Pohvaliti gre čisto nov, precej bolj intuitiven vmesnik, saj je bil stari že hudo zastarel. Ravno tako pade v oči prečiščena grafika z dosti bolj realistično okolico, kot smo bili vajeni v prejšnjih sezonah. Ljudje niso več taki, kot bi bili iz kartonskih škatel, stavbe so raznolikejše, narava je bolj podrobna, voda deluje mokro. Edino kako samomorilsko srno sredi ceste pogrešamo. Pa kazni za lulanje čez živo mejo. Izboljšana je tudi umetna pamet, iskanje talentov je zdaj nagrajeno s točkami, kolesarjem pa lahko v PCM2009 spreminjamo osebne cilje tudi med tekmami, ne le na začetku oziroma koncu sezone.

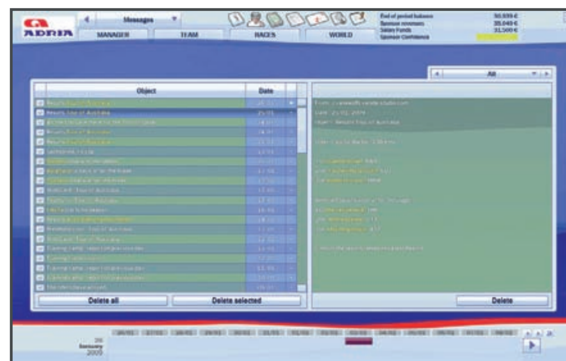
Slovenci smo zopet zadovoljivo zastopani, saj imamo dobrega pol ducata (povprečnih) kolesarjev, moštvo Adria Mobil in kajpak dirko po Kokoški. Naj živi lokalpatriotizem! Četvero etap sledi trasi izpred treh let, ko je bil štart v Lendavi in cilj v Novem mestu. Še vedno pa so zemljepisni elementi preveč posplošeni, saj Brežic ne boste ločili od Medvod, da ne rečem Vršiča. Vsaj prometne table z imenom naselij bi si lahko omislili, če že ne zmorejo vključiti posnetkov iz Google Maps. In če so PCM že pred tremi sezonami predelali za PSP, bi ga lahko tudi za wii. Vse, kar bi jim bilo treba dodati v paket, bi bila dva kosa traku za privez wiimotov na podplate, in že bi brcali po zraku, da bi bilo veselje.

60 *Yohanu se ponovno toži po masaži skrotuma in neudobnem sedalu.*

Cyanide



● **Realistični ovinki in klanci niso več dovolj, saj vedno bolj zahtevno občestvo želi natančnejši pristop h geografiji tras. Kje, bemtiš, so recimo obcestne table?!**



● **Po štirih letih se lahko spet znašamo nad enojajčnim povratnikom Armstrongom, ki pa mu do ponovne osvojitve rumene majice na Tour de France manjka še kar nekaj forme.**

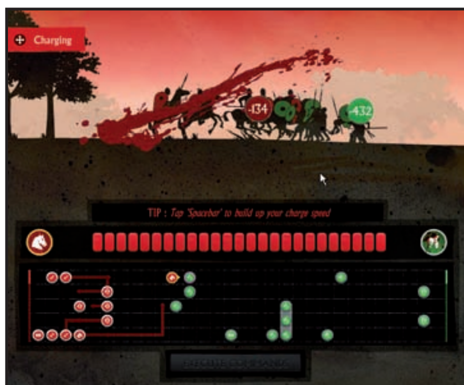
1066: THE GAME

Spletne igre v Flashu so že pred leti postale sredstvo, s katerim podjetja oglašujejo svoje izdelke ... ali jih na zanimiv način obogatijo. Večinoma gre za postavljanje treh hamburgerjev v vrsto, se pa najde tudi kaka samosvoja reč. Z eno takih nam postreže britanski Channel 4, ki je svoji igrani zgodovinski seriji 1066 ob bok postavil zanimivo spletno igrico istoimenskega naslova (guglajte '1066 game'). Le-ta namigne, da je dogajanje postavljeno v tisto leto Gospodovo, ko je normanski kralj Viljem (Osvajalec) stopil na britansko otočje. In ni hotel več dol.



● Grafična predstavitev res ne ovinkari s tem, kaj se je na bojišču dogajalo. Kakšna čast neki – KRIIII!

Špil je strateško-akcijske sorte. Po karti je razpostavljeno vojaštvo Normanov, Anglosasov ali Vikingov, ki ga iz ptičje perspektive potezno vodimo sovragu v zobe. Soldate upravljamo s peščico ukazov, denimo vkopavanje in postavljanje v formacijo. Ko pride do boja, se sproži ena od štirih mini iger, ki delno določa izid. Ustrahovanje denimo od nas zahteva, da čim hitreje vtipkamo zahtevano žalitev, medtem ko je streljanje z lokom klasično pošiljanje izstrelka po krivulji. To ustvari zabavno kombinacijo tuhtanja in mlatenja po tipkah. Špilič se ponaša tudi s solidno izvedbo, predvsem s prepričljivimi smrtnimi kriki in zadevanjem sekir ob lobanje, pa s sočnimi kletvicami. Kampanja s tremi kartami pokriva bitke pri Fulfordu, Stamfordskem mostu in Hastingsu. Dogajanje spremlja kratka razlaga zgodovinskega ozadja, zaradi česar je naslov primeren za tiste, ki se jim ne da brati učbenikov ali bi si radi osvežili spomin. Za nameček je tu večigralstvo za dva.



● Mini igre se začno ponavljati in izziv predstavlja le še lokostrelstvo. So pa kletvice zabavne.

1066 kazi skupek pomanjkljivosti, v prvi vrsti premajhen vpliv izgub na učinkovitost enot in neuravnoteženo ustrahovanje, saj je moč včasih z žaljenjem skorajda dobiti bitko. Očital bi tudi pomanjkljivo umetno pamet in majhno število enot, čeprav moram poudariti, da se strani opazno razlikujejo. A na koncu obvelja, da si srčno zaželiš, da bi v vsak spletni špil šlo toliko volje kot v 1066. Samo potem bi vsi na netu igrali, čeprav dobro vemo, da je 'internet for porn'. ***Aggressor***

Channel 4 ● čist' zastonj

BLUEBERRY GARDEN

Tole je samosvoj skakalno-miselni špilčič izpod rok vikinga Erika Svedänga, ki je na letošnjem Independent Games Festivalu z njim pobasal glavno nagrado. Gre za od strani gledan eksperiment, v katerem nadzorujemo ptiča človeškega videza. Njegova naloga je iz precej vsakdanjih predmetov zgraditi čim višji stolp, da ga ne ugonobi zlagoma naraščajoča voda. To storimo tako, da najdemo nek predmet, recimo ogromen kos sira, in se postavimo poleg njega. Po nekaj sekundah bo igra oba prežarčila na izhodiščno točko nivoja, le da bo sir padel na vrh vedno višjega turna. Ob tem ima ptičomož sposobnost začasnega jadranja po zraku in goltanja sadežev, ki padajo z dreves. Ti imajo ob zaužitju določen učinek nanj ali na ozemlje. Ribez na primer dvigne tla za nekaj centimetrov, tako da se lahko prebijemo na višja področja, medtem ko borovnica omogoči bolj navpičen let. Sovražnikov razen vode ni, okolico poseljujejo le živalice, ki so večinoma del ambienta in na igranje vplivajo le včasih. Take so modre ptice, ki sadeže pojedo in se nato userjejo kot nilski konji, s čimer zasadijo drevo, s kakršnega izvira zaužito sadje.



● Če sadje žremo brez trohice mozganja, se nam kaj lahko zgodi, da si skopljemo grob in moramo začeti znova.

Z grafičnega vidika je špil sicer špartanski, s črtami za tla in belim ozadjem, vendar to ustreza njegovi otroški preprostosti. Vzdušje poleg tega ustvarja ganljiva glasba, ki se sproža dogajanju ustrezno. Jadrati med oblaki ob počasni klavirski muziki je napram vzdušju večine iger izredno pomirjujoče .

Poanta vsega je, da se okolica razvija tako zaradi naših dejanj kot sama od sebe, kar pomeni, da je vrt ob vsakem novem preigravanju rahlo drugačen. Škoda, da je motivacija za to tako skromna, razen če nas izredno zanima, kam se bo modri ptič usral naslednjič, in da skozi špilčič pridemo v pol urice. Vštevši dejstvo, da prvič zaradi manka konkretnih navodil krepnemo že po petih minutah. A po drugi strani gre za posebnost, ki zna začarati na čisto samosvoj način. Dobite jo na Steamu, kjer je tudi demo. ***Gigen***

Valve ● 5 EUR

FALLOUT 3: MOTHERSHIP ZETA

Ni kaj, Bethesda počne dodatne epizode za Fallout 3 kot po tekočem traku, za razliko od nekaterih drugih studiev (kreh, Valve, kreh). Mothership Zeta, peti in zaenkrat poslednji dodatek, nam ponudi oddih od opustošenega podeželja, saj nas nič manj kot ugrabijo vesoljci velikih glav in majhnih preostalih udov. Na svoji superduper moderni vesoljski ladji na nas počno neizrekljivosti in ker to boli ter povzroča inkontinenco, jim pobegnemo. Sledi iskanje taglavnega zelenega, da mu v fris povemo, naj si aparature tlači kar v svojo rit.



● Zelenkotom res ne gre zameriti, da jetnikom šarijo po črevcih. Želijo nas samo pobliže spoznati!

Zeta gre spet bolj po poti strelske akcije in raziskovanja, saj nezemljani čebljajo hecno spakedranščino in se jih verbalno ne da prepričati v karkoli pametnega. Namesto retoričnih užitkov so prisotni tisti ob poseganju po alienskih puškah in uporabi njih na tarčah, odetih v smešne skafandre. Ljubitelji orožja bodo prišli na svoj račun, ker je žarkovnih upepeljeval ogromno. Bil pa sem malo razočaran, da se ne da zaseči še energetskega oklepa, ki ga ima nekako vsak tretji med sovražniki. Mali zeleni v boj z nami pošiljajo tudi robote in mutante, sicer pa mlatenje za like visokih stopenj ni kaj prida zahtevno. V bistvu postane kmalu precej rutinsko.



● Orožarna z ladje je naklonjena VATSu, saj gre za natančne puške z visokimi kritičnimi zadeki.

No, da vse skupaj le ni duhamorno, poskrbi nekaj stranskih likov v obliki človeških sojetnikov in vsaj dve zelo posrečeni strelski sekvenci. Mahnjenci na znanstveno fantastiko bodo bržda malo tečni, ker ni kaj dosti eksperimentiranja z vesoljsko tehnologijo in so še najboljša nagrada za raziskovalce posnetki eksperimentov na nesrečnežih pred nami. Tudi sama vesoljska ladja je fajn, ni pa nek domišljijski presežek. Skratka, zgleden, a obrtniški izdelek. ***Aggressor***

Bethesda ● 10 EUR



Najbolj smešno je zreti inštrukcijski video v Grand Slam Tennisu o tem, kako motionoplus vdeti & izdreti. Če tega ne zmoreš brez ogleda, si paramecij.

DODATEK GIBANJU

Sneti in Navi v zbirko konzolastičnih onegajev dobita še eno zmene – Nintendov wii motionplus. Na srečo je majhen. Tako kot zaenkrat njegov vpliv.

Motionplus je lična bela škatlica, ki jo priklopiš na spodnji konec wiimota. Oziroma, bolje rečeno, wiimote potisneš vanjo, saj ima vsak motionplus srajčko iz mehke plastike, kamor sede wiijev daljinček. Ta je potem malce težji in daljši za kake štiri centimetre, v roki pa leži enako dobro kot prej. V motionplusu je izboljšano tipalo, ki bolje zaznava položaj v prostoru in pospešek kot tisto v wiimotu. Ko v golfu dvigaš palico nazaj, da boš udaril, na zaslonu natančneje kot zgolj z wiiljincem wiidiš, koliko si jo odmaknil od tal, v tenisu pa, v katero smer si zasukal zapestje. No, vsaj v teoriji, saj je podpora v polovici od trenutno štirih iger, ki motionplus spoznajo, nekam polovičarska. Golf in Sports Resort dajeta vedeti, da ima reč velik potencial, medtem ko sta tenisa bolj tako. Če igra dodatka ne podpira, ne vidiš nobene izboljšave, četudi je priključen, recimo v Wii Sports in prvem Red Steelu. Za oponašanje jakuz bo treba počakati na dvojko, ki brez motionplusa sploh ne bo delovala.

Onegaj torej za zdaj poženajo štirje naslovi: Segin Virtua Tennis 2009, EAjeva Grand Slam Tennis in Tiger Woods 10 ter Nintendov Wii Sports Resort. Slednji brez gizma ne dela sploh, ostali pa izkušnjo prilagodijo. Virtua Tennis je na prodaj samo ločeno, Sports Resort zgolj v kompletu z motionplusom, GST in Tiger pa v obeh oblikah. Kompleti stanejo med 45 in 50 evri, sam motionplus nebankrotirnih 20 evrov. Se ga splača nabaviti? Odvisno od špila ...

Grand Slam Tennis

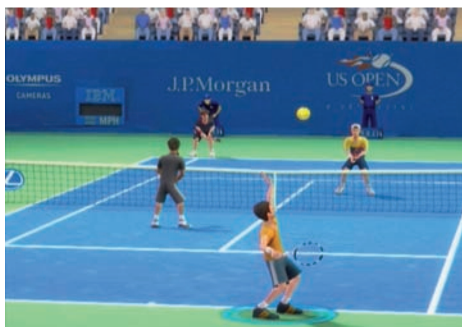
Jasno je, da je grafika v tejle EAjevi teniščini risankasta (dosti bolj, kot da vedeti škatla), saj se tako najbolje zamaskira manko wiijeve strojne moči. Hlev dvanajstih sodobnih in enajstih starejših licenciranih zvezdnikov, kot so Federer, Sampras, sestri Williams, John McEnroe in Martina Navratilova (res nekul, da ni Seleševe), je zaradi delne karikiranosti videti nared za nastop v risanki.

Igranje je temu primerno. GST se sicer nekaj trudi biti resna simulacija, a izpade kot povelličevana arkada brez hude natančnosti, s katero se trka po prsih. Tvoje mahanje z wiimotom, kar simulira otepanje z loparjem, se še kar v redu prenaša na zaslon. A če nimaš wii motionplusa, ki ga prodajajo tudi v kompletu s špilom (na Igabibi brez njega stane 36 evrov, z njim pa ugodnih 45), vzhičenja vredne razlike glede na tenis v Wii Sports ne boš opazil. Z motionplusom je beleženje tvojih premikov natančnejše, najbolj pri vrtenju zapestja ob udarcu, kar prispeva k porezani žogi, in pri zaznavanju trenutka, kdaj se je izvršil stik z okroglino. Toda preciznost je daleč od simulacijske. Zlasti je problematično prepoznavanje moči, saj je igri precej vseeno, ali si si pri zamahu od silovitosti izpahnil ramo ali zgolj trznil. Takisto ji je španska vas kartiranje položaja loparja 1 : 1, kakor hitro zapustiš klasičen položaj z iztegnjenim raketom levo ali desno. Doseči držanje loparja poševno gor v pripravljenosti za smash je denimo loterijsko in če pričakuješ, da se boš z nakupom motionplusa šel takega tenisača kot v realnosti, se boš nag & prešvican zbudil na Samprasovem ljubavnem tepihu. Serviranje je močno nedodelano in problematično je samodejno postavljanje tvojega tenisača v prostoru, saj ga wii šofira zdaj premeteno, ob naslednjem udarcu pa tako, da si ja prisiljen v invaliden odboj. V ogib neumnostim velja zapreči nunčak. Nakar ima špil težave še s kalibracijo motionplusa, saj se ta nekajkrat na tekmo zmede in ga je treba držati pri miru, da se zbere. Moteče za znoret. Da bi EA kaj popravil z zaplato? Saj veste, da wii tega ne omogoča!



Videti je dokaj borno, a grafika v svoji namerni risankavosti ni slaba. Pajacasti McEnroe ga seka.

Vse to spoznaš z izbranim zvezdnikom ali lastnoustvarjenim igralcem, s katerim se podaš v kariero. Ta je delno zanimiva zaradi nadgrajevanja sposobnosti skozi premagovanje konkurence in nažiganje dvanajstih solidnih mini iger, ki na srečo niso ukrojene po Virtua Tennisu. Ko tekmeca porazíš, si prisvojiš njegovo ali njeno veščino, recimo močnejši forehand, in s kombiniranjem omejenega števila teh daš prednost temu ali onemu vidiku lastne igre. Škoda pa, da se začne vse skupaj kmalu občutno ponavljati, zlasti ker o umetni pameti ne bi ravno pisal hvalnic, in da so vnešeni samo štirje grand slami brez vmesnih manjših turnirjev – Australian, French in U. S. Open ter Wimbledon. Pohvale za slednjega, toda za zgodbo, menedžerstvo ali kaj podobno naprednega se lahko obrišemo pod nosom. Nabor dopolnjujejo pust trening, ločene tekme v eno ali v dvojicah, za wii obvezni party mode s pol ducata družabnih teniških variant (seveda za to potrebuješ več ali nič motionplusov, če želiš izenačenost pogojev) in nalinijski multiplayer, ki ga kazi pogosto zatikanje.



Umetna pamet v dvojicah serje še bolj kot v eno. Brez nunčaka me je imelo, da bi zlomil wiimote.

Grand Slam Tennis je precej neizpiljena zadeva, ki zna mestoma pripraviti lepe, zaradi fizičnega mahanja vzdušne teniške trenutke – že čez nekaj sekund pa te namoči v frustracije, ki te pripravijo do spraševanja po smislu nakupa tako špila kot motionplusa. Raje počakaj na nadaljevanje, zlasti pa zaradi njega ni treba leteti po gibalni dodatek. (sn) **60**

Tiger Woods PGA Tour 2010

Jaja, grafika je daleč bolj nazobčana in sprana kot v Tigru za PS3 ter xbox 360, s katerim si wiijeva inačica deli dosti vsebine. Vključujoč kariero, odklepanje izboljševalne robe (brez goljufalskega kupovanja za prave evre!), virusno nalezljive nalinijske turnirje, odlične turnirske izzive, play the pros, U. S. Open, tuning palic in prilagajanje vremenskih razmer na pod-



Kul golf je tole, je pa kljub motionplusu vseeno hecno, da udarjaš s praznim tičem, ee, ničem.

lagi podatkov s spleta. Zelo zelo pohvalno, saj so igre za wii ponavadi brutalno oskubljene. Čisto vse ni povzeto, recimo dinamično povzemanje opornih točk z Gamerneta, in kar manjka v izvedenki za močnejši konzoli, manjka tudi tu, od spodobnega komentarja do urejevalnika. Po drugi strani pa ima wiijev Woods kar 27 igrišč, hecno zabavni frizbijaški modus, več pomoči pri udarcih začetnikom in še eno malenkost: občutek pri zamahu. Ta je zelo dober že brez motionplusa, medtem ko Nintendov vtičnik doda zaznaven realizem. Morda niti ne toliko pri treskljaju, če imaš mirno roko, kot pri tem, kako imaš postavljeno zapestje, kar vodi v porezavo. Za največjo moč je treba sicer malce preveč udrihniti, saj kontroliran, gladek zamah vodi v nekako 90 % sile, dočim bi spinu koristilo še malo dodelave. A vseeno je izkušnja odlična. Najbolj pa motionplus vpliva na natančnost in vzdušnost patanja, katerega mehaniko so avtorji itak predelali in izboljšali.
Tiger 10 za wii je občutna izboljšava prejšnjih verzij že brez motionplusa, z njim pa zasije. Srce ostaja malce arkadno celo na najvišji težavnosti, ni tako lep ter spoliran kot inačica za X360/PS3 in včasih bolj paše sede igrati z analogno gobico kot mahati po luftu. A splošni občutek je odličen in za ljubitelje golfa, kolikor jih pri nas že je, je nakup tako špila kot Nintendovega gizma jako priporočen. Kompleta pri nas ne prodajajo, je pa na voljo v tujini za okrog 45 evrov, tako kot Grand Slam Tennis. (sn) **85**



Metanje frizbija je zabavno in je lahko igra v igri, čeprav konkurenčno v Wii Sports Resort malo bolje simulira letenje. Motionplus doda veliko občutka.

Wii Sports Resort

Resort je nadaljevanje brezplačne uspešnice Wii Sports, ki je priložena vsakemu wiiju in je kot taka postala najbolje razpečevana igra. V nasprotju z njo pa Letovišče ni zastonj in je postalo eden temeljnih praporščakov nove tehnologije motionplus. Ta je ključni način nadzora, saj brez vtičnika igra ne deluje. Dvanajst dejavnosti je glede na prejšnjih pet gotovo napredek. A vedeti je treba, da sta dve od teh, bowling ter golf, povratnici. Prav pretegnili se pri njiju niso, saj sta skoraj dobesedno prepisana izvirnika, čeprav so vključene nove zelenice in par svežih načinov kegljanja, recimo podiranje stotih kegljev. Če so že šli poustvarjat, bi lahko dodali vsaj še tenis. Njegovo mesto zasede namizno loparčkanje, a žal ne omogoča pingponganja v dvojicah. Namesto boksa so vdelali podobno razbijaško mečevanje. Občutek igranja s podaljšanim daljincem je drugače dober, saj so programerji poskrbeli, da učinke svojih gibov tudi takoj vidiš na zaslonu. Posebej izrazito je to pri nagibanju frizbija pred metom. Pri veslanju s kajakom opletaš zdaj na levi, zdaj na desni strani, lokostrelstvo je navdušujoče in nekoliko spominja na olimpijskega v Mariu ter Sonicu. Pri deskanju na vodi te za sabo vleče gliser, ti pa izvajaš skoke in paziš na pristanke, medtem ko se slalomiranje z vodnim skuterjem od daleč spogleduje z Wave Racom. V nabor so vrinili celo košarko, vendar se mi mahanje nad glavo v iluziji metanja na koš zdi popolna brca v temo. Podobno hecno je kolesarjenje, kjer daljinec in nunčak prevzameta vlogo pedalov. Ob tem imajo športiči več načinov in težavnosti, tako da je vsebine občutno več kot v izvirniku.
Ampak kakor svetel se vtis sprva zdi, je privlaka za enega igralca spet zelo malo. Dodali so sicer nekaj samotarjem namenjenih aktivnosti, recimo metanje iz letala, vendar je izkušnja za enega vseeno votla in nesmiselna. Bistvo teh špilčkov je pač v večigralski zabavi na žurih in srebrnih porokah. A tudi ko zbobnaš skupaj prijatelje, se ledenemu tušu ne izogneš povsem. Ker je paketu za 50 evrov priložen samo en vtič motionplus, bo treba ostale dokupiti ali kljub preobilici daljincev životariti v izmenjalnem načinu. Ob tem so vtiči cenjeni na dvajset evrov za kos, zato skupni strošek za četverico preseže sto evrov. To je za žurerski špil pomembna hiba, ob čemer vse igre niti ne omogočajo izmenjevanja wiiljinca. Tako je varčna družba prikrajšana za razgibane akcijske reči, kot so sabljanje, namizni tenis, letalske bitke, kanuji ter skuteriranje. Vsaj kakšna dejavnost bi lahko bila na voljo tudi v poenostavljeni različici brez motion plusa, a žal ni. Kaj šele, da bi bila izkoriščena wiijeva deska!
Čeprav je Wii Sports Resort dognana zbirka malih dejavnosti za druženje, se je Nintendo tudi tu izkazal za brezobzirnega trgovca. Namesto da bi pokazal razumevanje za obstoječo periferijo, v katero je folk v dobri veri investiral konkretne denarje, zabavo pogojuje z novimi hardverskimi dodatki. Katerih učinek, roko na srce, ne preseže nujno že znanega. (nv) **65**



Pri lokostrelstvu štejeta mirna roka in upoštevanje vetra. V težjih načinih nagajajo tudi premikajoče tarče in ovire.



Veslanje je spočetka kaotično, kar le še doprinese k družni zabavi. Če imaš dopolnjen daljinec za vsakega, seveda.



Namizni tenis poleg igre v paru ponuja tudi preživetveno odbijanje žogic. Natančnost loparčkanja je presenetljiva.

Virtua Tennis 2009

Po opisih verzij za xbox 360 in PS3 (J191, 65) ter PC (J192, 57) ti je zdaj menda jasno, da je VT2009 teniška arkada z nepopisno razvlečeno kariero in otipljivim mankom napredka glede na prejšnje verzije. Grafika na wiiju je precej grozna, a vseeno najeda z upočasnitvami. In čeprav je srce arkadno, je zaznavanje položaja wiimota podložno nenavadnemu, zoprnemu realizmu. Z motionplusom je še slabše, kajti že malo pretiran trzaj ali napačen zavrtljaj botruje izletu žogice čisto nekam drugam, kamor si želel. Tako je odbijanje dejansko boljše brez tega dongla. Piko na i nezloščenemu, nepremišljenemu paketu doda slaba koda za internetno igranje, ki ne more brez stalnih zatikanj. Če že iščeš tenis za wii, nabavi Grand Slam. Še raje pa ostani kar pri onem v Wii Sports, kajti letošnji poskusi oponašanja tega športa na belem prisekančku so precej apn. Na čelu z VT2009. (sn) **42**



Poln kufer imam Virtua Tennisov 2009, saj niti ena od treh preizkušenih verzij ni bila spodobna. Kaj šele odlična, kot bi tejle dolgoletni seriji pritikalo. Sega, hisss!

NOVEJŠE UPSCINE

Kurt je storil samomor, ker je imel poln kufer zajebanega lajfa. Prav k temu znajo vedno nove ritemske igre pripraviti ušesno krvavečega Snet'ga.

Sem ziher – tako kot glede tega, da bi morali Turbo Angels izgnati na eno Jupitrovih lun –, da ste Guitar Hera in kompanije nekateri siti. Pa tudi mene, ki spet in spet ugotavljam, da žanr pleše pogo na mestu, ter razlagam, kako deluje, čeprav plastično kitarico drkajo že triletniki. Pa vendar, igre so v štacunah. Če opišemo nadaljevanja streljačin, v katerih je novo le to, da trebušna slinavka eksplodira na posebej spektakularen način, bomo tudi njih.

Rock Band Unplugged (PSP)

Ne, muzika v Rock Bandu za PSP ni izštekane sorte. Notri je šundr kot šundr, 41 komadov njega (in dobrih dvajset kot plačljiva vsebina na spletu), z barvitimi točkicami, ki polzijo čez zaslon in se jih trudimo zadeti. Le da tega ne delamo s inštrumenti, temveč s pritiskanjem dveh gumbov na levi strani in dveh na desni PSPja. Tako šicamo pike na štirih trakovih, ki simbolizirajo enega od treh inštrumentov in glas. Finta je v tem, da se moramo tudi seliti levo in desno med njimi. Ko zadenemo vse točke v enem delu, z L ali R preskočimo na drugega, kjer postopek nadaljujemo. Tehnika, ki izvira iz Harmonixovih ranih naslovov Amplitude in Frequency, sicer zahteva nekaj privajanja. Obenem pa botruje navalu adrenalina, saj na višjih težavnostih, ki prinašajo poplave not, stiskaš in skačeš kot v Mariu.



Igra je videti zelo lična, saj uporablja Rock Bandov motor za ozadja. A zlahka bi potrpel ob kakem detajlu manj, če se akcija zato ne bi zatikala.

No, navdušenje do neke mere splahni, ko ugotoviš, kako RBU kopira zasnovo večjega brata. Imaš Rock Bandovo kariero, kjer nabiraš zvezdice, služiš denar, najemaš nove menedžerje in odklepaš prizorišča; vadbo; par ločenih modusov; in nič multiplayerja. Tudi muzika je že videna na sobnih konzolah, izvzemši par pesmi (Jackson 5: ABC), dočim zelo moti pogosto usihanje gladkosti, kar je morilsko za natančno udarjanje not. V redu igra, a nič pretresljivega.

Guitar Hero World Tour (PC)

Srž GHWT za PC je enaka kot na xboxu 360 in PS3, o katerem smo pisali v Jokerju 185 (id na stranki 5362). Največja novost je igranje v bendu, se pravi s solo in bas kitaro, bobni ter petjem. Ostane pecejaška specifika. Prvič, samostojna igra stane 50 evrov, z xboxovo brezžično kitaro stotaka (pri nas bodo prodajali le komplet z brenkalom). Ožičena sekirca iz GH3 deluje. Kompleta z bobni ni, zato jih kupiš posebej (stanejo dobrih 100 EUR), kar se mikrofona tiče, pa špil prepozna vsakršnega na vodilu USB. Nalinijsko igranje in lestvice so, vendar ni pošiljanja in dolpobiranja lastnih komadov, tako kot ne kupovanja v spletni štacuni in internetne skupnosti. Zato si obsojen na 86 pesmi in domače moderje. Med igranjem skorajda ni več zatikanja, ki je znalo težiti v GH3 za PC, in kitare, bobni ter mikrofon v navezi obratujejo v redu. So pa druge težave, ki smrdijo po nedokončanosti, recimo problemi z igranjem s tipkovnico (ubadati se je treba z ročnim editiranjem konfiguracijskih datotek) in manko podpore 5.1-zvoku. Prav tako je 50 evrov preveč glede na to, koliko revnejša je vsebina v primerjavi z verzijama za X360 in PS3. Itak pa World Tour z raztegnjeno kariero in okostenelo nanizanimi sklopi pesmi zaostaja za novejšimi primerki serije GH, kot sta Metallica ter ...



Cokla za kitarščine na peceju je kabinetna narava PCja, take igre pa spadajo v dnevno sobo.

Guitar Hero Greatest Hits (X360/PS3)

Greatest Hits je vmesna postaja, da si Activisionovi execi privoščijo še kakega merdžota. Gre za kolekcijo že izdanih komadov, razporejenih v bolj prožno kariero po zgledu Metallice. To pomeni manj zamudno odklepanje pesmi. Vseh 48 štiklov je iz petih prejšnjih Herojev – GH1, GH2, GH 80s, GH3 in GH Aerosmith, le da so zdaj mastri, ne priredbe, in so prirejeni izvajanju v bendu. Mnenje? Hja, šopati Bark at the Moon, Cherry Pie, Smoke on the Water in More than a Feeling (ša-vinggg!) v ansamblu ima svojo moč, dočim je skupina Beenox 'notna črtovja' solidno priredila modernemu okvirju, vključno z nivojem expert+ za bobnarje z dvema bas pedaloma. A pohlep je očiten, saj založnik za igro računa polno ceno, kar je smešno. Še dobro, da je znesek veliko štacun že občutno znižalo.



Ker je nabor pesmi udaren in nalik cedejskim kompilacijam uspešnic, bodo zbiratelji, ljubitelji serije in začetniki vzhičeni.

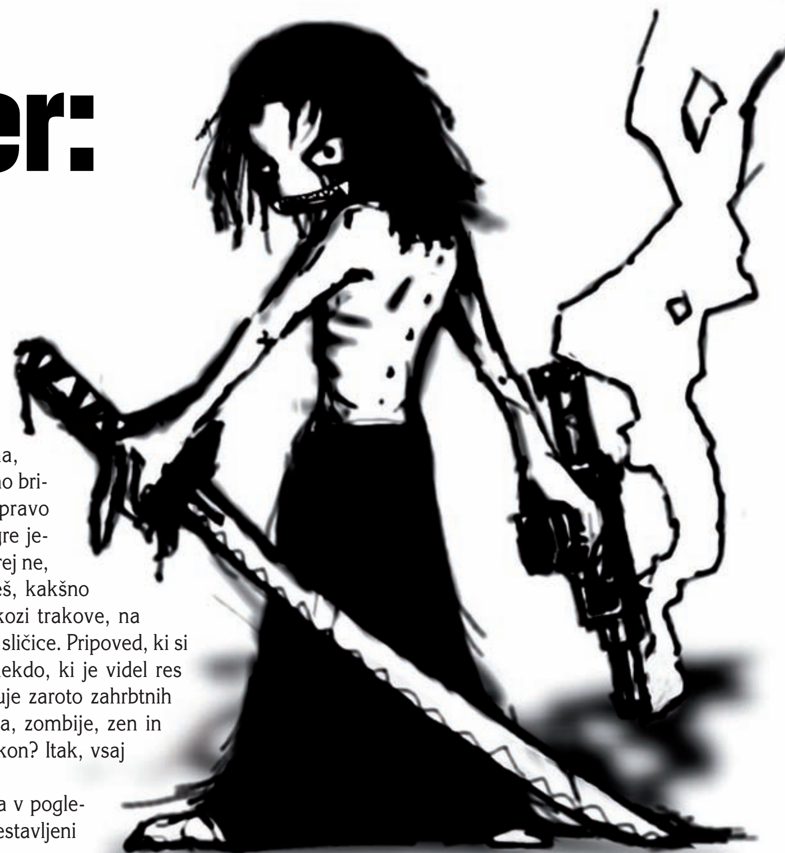
Rock Revolution (X360/PS3)

Če sta Guitar Hero in Rock Band Paul McCartney in John Lennon, je Konamijev Rock Revolution mulc v garaži, ki se uči brenkati Hey Jude. Igralna osnova je enaka kot v GH in RB, le da note prihajajo navpično navzdol, zaradi česar imaš manj časa za pripravo. Muziciraš kot solo kitarist, basist ali bobnar, posamič ali v bendu, toda podpore petju ni. Kariera je statična, brez pripovedi in z neumnimi 'popestritvami' v slogu strupenih not, ki jih ne smeš zadeti. Tekmovalno ali sodelovalno večigralstvo je postano kot tri dni stara radenska, na liniji pa ni nikogar. Seznam obsega 41 pesmi, med katerimi je par zanimivosti (Holy Wars – Megadeth, Still of the Night – Whitesnake, Falling Away from Me – Korn), vendar struno strga dejstvo, da jih je večina coverjev. Solidnih, a vseeno. Dokupljiva sta dva track packa, Bemani (japonske grozote) in Pantera (o ja). Še najboljša plat je ustvarjalo muzike, toda dvomim, da bo kdo ta propad kupil samo zaradi tega. Držite se stran bolj kot od polfinalistov Eme!



Kitare igra nima, zato uporablja one iz GH in RB. Konami je naredil bobne, a so menda bolj grozni od jadikovanj Simone Weiss.

The Dishwasher: Dead Samurai



Saj je res, da je doba interneta prinesla mnogo gorja. Recimo otiščance na riti od nažiganja masovščin, vsem dostopne slike takerja in blog Iztoka Gartnerja. A po drugi strani brez vsemreže in njenih povsod razpredenih kanalov širša publika ne bi nikdar ugledala mnogih igrarskih biserčkov, saj se ti ne bi prebili skozi kravatarsko nadzorovane pipice. Spletna distribucija namreč izloča založnika, ki ponavadi v zameno za denarni vložek nadzoruje vsebino (od tod toliko streljank s tematiko druge svetovne vojne in nič seksa v igrah). Tako dobijo priložnost za uveljavitev nadarjeni, delavni garažni avtorji, mi pa z internetnih servisov za drobiž ali celo zastonj pretakamo neodvisne odličnice, kot so Aquaria, Braid, Cave Story, Noitu Love 2, World of Goo ... in The Dishwasher: Dead Samurai.

Celoten Dead Samurai se odvija v pogledu od strani in na eni ravnini, sestavljeni



● Vzdušje je odlično. Podoba je samosvoja, uboje in krvobrizge spremljajo vreščeči, popačeni kriki ultimativne bolečine, zgoraj desno pa se ob pikah in merilniku zadetkov v trenutnem kombotu izpisujejo nagradne besede. Insane, prav zares.



● Ko so večje nakaze tik pred smrtjo, jih moraš za dobro mero še zatreti s pospešenim drkanjem rdečega gumba. Tegale goseničnega roboteja po tistem, ko mu odvrneš težko pest, dobesedno razčetveriš. Čista zmaga.

Sođoper – mrtvi samuraj je že samo po sebi dovolj nenavadno ime za špil, da veš, da ga niso naredili pri kaki veliki tvrdki. Res, ustvaril ga je en sam človek – James Silva, drugače avtor kul zastonjkarice Zombie Smashers za PC, ki je z njim predlani zmagal na Microsoftovem natečaju XNA za domače igre Dream-Build-Play. Za to je prejel deset tisoč dolarjev in pogodbo, da mu MS naslov izda na Xbox Live Arcade, kjer ga zdaj tržijo po 800 točk (10 evrov). Idejo je dobil, ko je delal kot pomivalec posode, tako kot svojčas Brusli. Zamislil si je igro, v kateri bi kot slaboriten predstavnik tega necenjenega poklica demoliral valove sovražnikov. Po menjavah zvrsti se je reč izlila v hodi-v-desno sekljačino tipa Viewtiful Joe, ki je zaradi avtorjeve odbite domišljije izvedena jako nenavadno. Igramo kot preklast samuraj, ki se potika skozi gotsko temačno okolico in ob spremljavi azijatske muzike z žagalnimi vložki reže nakaze na trakove, da škrlatni gejzirji brizgajo vsevdilj. Stil je izreden, saj kombinira s svinčnikom narisane like, čopično obrobljena ter vodenkasto zabrisana ozadja in špricljaje temnordeče tekočine po zaslonu. Učinek je stripovski, a ne tako kot pri igri podobne bože Castle Crashers, ki jo takisto prodajajo na XBLA. Ta je farbovito radostna, Dishwasher pa je pravšnji za emo britvičarje. A hkrati je izdelan s pravo merico amaterizma, da ga ne gre jemati kot visoko umetnino. Če prej ne, ti to postane jasno, ko dojameš, kakšno štorijo med nivoji spremljaš skozi trakove, na katerih so odtisnjene stripovske sličice. Pripoved, ki si jo je bil sposoben izmisliti le nekdo, ki je videl res mnogo čudnih animejev, vsebuje zaroto zahrbtnih kiborgov, prijateljskega kuharja, zombije, zen in popadke na Guitar Hera. Je zakon? Itak, vsaj če tripaš na zen nenavadnosti.

Celoten Dead Samurai se odvija v pogledu od strani in na eni ravnini, sestavljeni iz ločenih soban. V njih te napada pisana menažerija nasprotnikov, med katere sodijo možje v črnem, komandosi, zombiji, tečneži z električnimi palicami, roboti več velikosti in oblik (z bazukami ali strojnicami, na gosenicah in nogah ...), kibernetski nindže, soldati z raketnimi nahrbtniki, modeli z bučami namesto glav (ja, poklon Resident Evilu 4), smrtnjaški konjeniki in vikinški popizditneži s slabim zadahom. Vsak od teh ima sebi lasten način boja in sposobnosti, ki zajemajo streljanje v ravni črti ali diagonali, lučanje granat, nevidnost, teleportiranje, hakljanje ob strop, bombardiranje, udarjanje s sekiro ... Da se jih znebiš, imaš na voljo šibek in močen udarec, magijo, skok, izmikanje ter menjavanje osnovnega orožja, bridke katane, z drugotnim. Slednja so štiri: par mesarskih sekir, ukrivljeni rezili, motorka in uzi + šotganka. Glede na to, kaj vihtiš, se spreminja način, kako se izogibaš. Če držiš katano, se teleportiraš na krajše razdalje, kar pomeni izginevanje in pojavljanje v črnih oblačkih. To je super za kazanje oslov izstrelkom, grabljenje frčečih soldatov in doseganje oddaljenih ploščadi ali lukenj v stropu, saj junaku vmes ni treba nikamor stopiti. Druga krepela ga prikujejo na tla in ga obdarijo z manj gibčnosti, a so načeloma močnejša. Vsaj dokler katane ne nadgradiš v zameno za rumene simbole, ki jih puščajo preminuli nasprotniki. Nadgrajuješ tudi druga orožja razen mesaric, dočim v štacuni pri meditirajočem robotku nabavljaš še obnove energije, povečano količino zdravja in prostorčkov za eksplozivno magijo ter srca za nadaljevanja. Za večino dobrot poleg simbolov potrebuješ psihotične kitarske trzalice iz ograd gotskih metalcev. Z njimi Dead Samurai nagradi tako pazljivo raziskovanje kot učinkovito demoliranje kanalj.

In nadgradnje boš potreboval, saj je igra zahtevna. Godi se bliskovito in ker ni bloka, se moraš zanašati na poskočna izmikanja, akrobatsko odbijanje od zidov ter preprečevanje sovražnih akcij s svojimi dejanji, kar ji da pridih Ninja Gaidena. Brljav knofodrk in bluzenje po prostoru ne prideta v poštev, saj so tolovaji močni in neodpustljivi. Nažiganje v tri krasne preprečuje že to, da dodatno energijo in magijo dobiš le tako, da nasprotnike usmrtiš s tistim gumbom, katerega simbol se izriše nad njimi, ko jim spiješ moč. (Temu sledi krvavo pokončanje v slogu obglavljenja ali sekanja na pol, čeprav ga zaradi stripovske zuna-

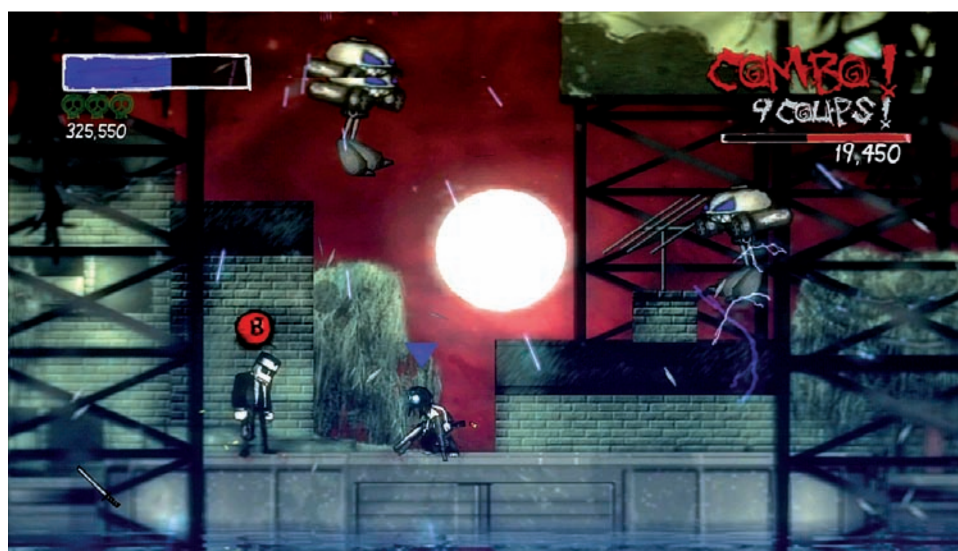
njosti in zapretiravanosti stežka jemlješ resno.) Če nisi pazljiv, to mimogrede zašuštraš in ostaneš brez energije, ki jo še kako potrebuješ. Igra sovrage dostavlja v zmerom večjih in bolj razgibanih valovih, kar običajno krona s šefom, ki zahteva reflekse, naštudiranje in nepopustljivo sekljanje. Pri tem pa ne pozabi na okolico, ki nemalokrat odredi, kako se boš boril, in te sili k prilagajanju prijemov. Znajdeš se v ozkih sobicah, kjer je nepopisna gneča, na stopnicah, v navpično oblikovanih nivojih z vmesnimi brvmi in na širokih strehah, koder pristanejo večji nebodijihtreba. Ob tem ti ne odreka ustvarjalnosti glede preizkušanja, kako bo katero orožje delovalo v dani situaciji. Krepela sicer niso povsem samosvoja, a vseeno nudijo do neke mere različne pristope. Poleg tega lahko katano in drugotno orožje menjavaš v teku kombinacij, kar slednje razširi, in to vežeš s tremi coprnijami, ki razmečejo sitnobe za nekaj predaha. Vseskozi se beležijo točke, ki pospešeno naraščajo z dolžino in neprekinjenostjo kombinacij, tako da je Dishwasher še zanimiva nabiralka rekordov.

Rezultat je brutalen, napet, razgiban boj, kjer si pogosto na robu preživetja in ki se sčasoma spremeni v podoben deloma avtomatiziran, deloma kreativen ples, kakršnega poznamo iz najboljših predstavnic zvrsti a la Ninja Gaiden in Devil May Cry. Po eni strani goniš joypad kot zmešan, po drugi pa natanko veš, kaj delaš, mestoma več sekund vnaprej. Obstajanje v špilu je na trenutke malodane popolno in primerjanje s Castle Crasherji (J182, 77), ki so dosti bolj enostavni ter enolični, ni najbolj na mestu. Za tistega, ki ceni kakovost v žanru, prepolnem rutinskih sekljačin, ki so rešljive s spamanjem enega udarca, je Dead Samurai vsekakor kot naročen.

Tudi zato, ker je poln vsebine. Za prvi hod skozi štorijalni modus, ki zna zaradi privajanja sistemu in okolici trajati kakih šest ur, je primerna najnižja težavnost, med drugim zato, ker se vse nadgradnje presenejo v novo partijo. Če začneš na normal gol in bos ter nenavajen strogosti igre, ga boš zelo verjetno nasrkal. V drugo gre na normal hitreje, toda sovragi so že bolj sitni. Naslednje tri težavnosti lepo dvignejo njihovo moč in hkrati preuredijo valove, tako da igra ostaja sveža, medtem ko svoje naredi tudi hipnotična privlačnost nadgrajevanja. Potem so tu dolg arkadni modus z ducati zaporednih, zmeraj težjih nivojev; vadba; odlični ločeni izzivi s točkovanjem na internetnih lestvicah, v katere je šlo mnogo truda; in sodelovanje po spletu, system linku ali na enem kavču. Če s prijateljem nista povezana oddaljeno, lahko co-opata tako zgodbo kot arkadni način, po Xbox Livu pa le slednjega. Pridružiti se more tudi tretji, in sicer s kitaro iz Guitar Hera ali Rock Banda, nakar šopa po gumbih in suva z njo, da kanalje frčijo okoli kot dračje. Ali vsaj kot ljubitelji ansambla Slapovi na Metal Festu. Čemu kitara? Ker jo samuraj v štoriji ob polni luni svira v mini igri s QTEjskim pritiskanjem knofov. Je hecna in ne ravno dodelana, tako kot pridružitev tretjega človeka, a zopet razkriva domišljijo avtorja, ki je več kot očitno ljubitelj Petra Moora.



Zaboji tam niso zaradi lepšega, ampak so del stopnje in taktike. Vojaki, ki se hakljajo ob strop, bodo namreč ob spustu prileteli nanje, kar pomeni, da si lahko direktno pod njimi in jih nato zaštihaš med skokom.



Navadni sovragi se z izgubljanjem energije ne razjarijo. Nasprotje tega so šefi, saj ima vsak vsaj dve stopnji, pri čemer so kasnejše obvezno konkretno bolj tečne. Potrebne je dosti telovadbe, da jih nagoniš.

Pomanjkljivosti igra sicer ima. Na vrhu je slaba preglednost v večjih bojih, ko ti zaradi majhnih likov in obilja dogajanja na zaslonu (gladkost pri tem ne trpi) včasih sploh ni jasno, kje si. V arkadnem načinu imaš nad glavo puščico, v zgodbovnem pa ne, in to zna botrovati ceneni smrti, čemur sledi obredno zažiganje konzole. Potem je tu malce zamudno iskanje izhodov in predmetov za odklepanje vrat. Čeprav to nudi nekaj oddiha od pobijanja, so določene stopnje neugodno labirintaste. Bojevalni sistem ima kanec pretirano rad ponavljanje najbolj učinkovitih potez in kombinacij ter stalno prevračanje kozolcev, malo preveč je reciklaže sovražnikov, zlasti oblik velikih šefov, okolica pa je nekam bleda. Vse to zna na nekaj mestih prispevati k občutku enoličnosti. Škoda, da zgodbe ni moč preigrati s kolegom po spletu. In dejstvo je, da začetniki v igrah oziroma žanru tu nimajo ničesar iskati, saj jih bo Dishwasher sceloma požrl. Dosti boljša izbira zanje so lahkotnejši, preprostejši Castle Crashers, ki ob tem podpirajo do štiri sodelujoče, vsebujejo dosti več odklenljive robe in omogočajo frpjsko bildanje likov.

A čeprav Pomivalec nima mnogo dodatne vsebine in je v nekaterih pogledih nedodelan (nič čudnega glede na avtorstvo le enega človeka!), je njegovo jedro kleno. Za borega desetaka nudi ure vznemirljive, zabavne, krvave in dokaj globoke sekljaške akcije, ki se sproti širi ter omogoča raznolike pristope. Ker je za to, da smo ga ugledali, odgovorna predvsem moč interneta, slednjemu zdaj uradno odpuščam World of Warcraft. Microsoftu, ki je Dishwasherja založil, pa vsaj en RROD.



Del Pomivalčevega čara je raba internetnega slenga, ki zajema izraze, kot je epic fail, če si spreten kot zajec na bobnu. Rox!!1enaena, pa to.

84 *Sneti povabi Zaotičija in emo britvičarja na čaj. Nalije jima kipeče krvi.*
xbox 360 — Ska Studios / Microsoft

Conduit



Najboljši del Conduita je grupna razpaljotka. Škoda, da karte niso nič posebnega, modov pa na wiiju pač ne bomo uzrli :(.



Predano igranje je nagrajeno z achievementi (ubij toliko tega s tem in tem) in stilistično čisto drugačnimi slikicami.



Snajpa je ena prvih pokalic, ki jih dobite, a jo boste s pridom rabili skozi vso igro. Blazno močnih orožij niti ni ...



... zato pa ena bolje delujejo proti ljudom, druga proti vesoljcem. Bio vesoljska puška bi lahko bila Conduitov zaščitni znak.

Ko se je začela skupina High Voltage hvaliti, da bo naredila najlepšo streljanko na wiiju, je skupnost zastrigla z ušesi. Mali beli keber je v primerjavi z močnejšima sobnima konkurentoma pač podhranjen. A po drugi strani se je zastavilo tudi tole vprašanje: se res ne morejo pohvaliti s čim drugim? Kajti časi, ko smo ohali in ahali samo zaradi grafike, so minili. Sodobna streljanka potrebuje privlačno štorijo, zvite sovrage in raznovrstne, pestre stopnje. Dobro, saj v Conduitu je moč najti kaj od naštetega. Samo ne kaj dosti.



Vsevidno oko je tako nadmočna zadeva, da me čudi, da z njo nesrečnim nasprotnikom ne razstreljujem glav. Ali pač?

Štorija se zgleduje po Half-Life, le da se odvija v Washingtonu namesto v skrivnem laboratoriju. Glavni junak, Michael Ford, je tipični redkobesedni agent tajne službe, ki se znajde v navzkrižnem ognju pobesnelih insektoidnih vesoljcev tik pred tem, ko končno ugotovi, da zalega prihaja iz velikanskega portala. Ogromni oranžni krog ga posrka vase ... in špil vas prestavi teden dni v preteklost, da vidite, kako je sploh padel v godljo. To niti ni slabo. Slabo pa je, da je večina rdeče niti napletene v obliki pustih dialogov med Fordom in njegovim skrivnostnim kontaktom, s katerim sta v radijski zvezi in čigar slikico lahko opazujemo med nalogami. Teh je devet in vsako se da preigrati v od oka pol ure. Seveda brez dramatičnih štorijalnih zasukov ne gre. Tako od bioterorista, ki bi ga naj preganjali, hitro pridemo do konkretnih vesoljcev in končno tega, da ne gre nikomur zaupati. Tipična srednješolska ZF brez globine.

Na drugi strani si igralni model vzornika najde v Halu. Obenem lahko nosiš največ dve pokalici in lahko z njima koga počiš po tintari, če zmanjka nabojev ali se ti preveč približa. Vojaclji so sumljivo podobni Master Chiefu, nezemljani pa Covenantom, le da so slabše narisani. Svetla plat je nadzor trosilnikov pogube. Merjenje in streljanje z daljincem je logično, premikanje z gobico na nunčaku in metanje bomb s tresenjem slednjega takisto. Ker vsi nismo enako motorično sposobni, si lahko v nastavitvah pedenamo vse mogoče, od občutljivosti wiimota in mrtve cone do hitrosti premikanja, kot smo vajeni iz pecejevih streljank. Pride prav, saj je nasprotnikov praviloma dosti na kupu, ko jih streljaš, pa je občutek zopet precej halovski. Na tem mestu bi lahko razdrl kako o njih zahrbtnem uletavanju, a mislim, da so to naredili bolj zato, da ne vidiš, kako se pojavijo iz zraka. Dogodki so večinoma skriptani, dočim zna biti umetna pamet na momente ne do kraja zabita in se skriti za kako ograjo in pano. Ali voziček s hudo eksplozivnimi jeklenkami. Ups.

Bolj gre v nos, da kanalje ne dojamejo, da so mrtve, in padejo po tleh s kako sekundo zamude, kot fuzbalerji, ki preverijo, ali sodnik gleda, preden zasimulirajo favl. Čez nekaj časa se navadiš, ampak bebavo je vseeno. Tako kot vztrajanje avtorjev na prežvečenih hroščomožih in agentih v črnem ter blodnji po vedno enakih sivih hodnikih z vedno enakimi sivimi sobicami s komaj kaj spremenjeno glavno temo (dolg, parkrat zavit hodnik, velika soba ...). Grafika je res natančna, toda umetniško je na psu. Tako kot razgibanost, saj na dokaj rutinski način stalno čistiš val za enoličnim valom kanalj in njihovih zapredkov.

Ob puškah imaš še en kos opreme, čarobno kroglo ASE oziroma Vsevidno oko (jap, zelo prostozidarsko). Z njo delaš vse mogoče, od hekanja računal in zbiranja podatkovnih diskov do reševanja ugankic, odklepanja biozaklenjenih vrat, branja skritih sporočil na zidovih ter demontiranja bioloških min. Po Half-Lifu in Halu so torej skopirali še Metroid Prime. No, obvezno pregledovanje postane kmalu zelo monotono, medtem ko so miselni orehi omejeni na vedno isto obračanje krogcev, da pašejo skupaj in te spustijo naprej.

Slab okus popravlja internetno večigralstvo. V mnogo se lahko pomeri do dvanajst ljudekov, na sedmih kartah pa se odvija kar trinajst modusov, od tekmovalnih (deathmatch, lov na zastavo) do sodelovalnih. Vdelane so javne in zasebne čakalnice ter podpora wiispeaku, kajpak le med prijatelji, da ne bi prišli pedofili. Razdeljenega zaslona ni. Multi deluje presenetljivo solidno in je najboljša plat Conduita, čeprav se spet zgleduje po Halu. Pravzaprav reši ves špil, kajti če bi ocenjeval samo puščavništvo, bi bila ocena krepko nižja.

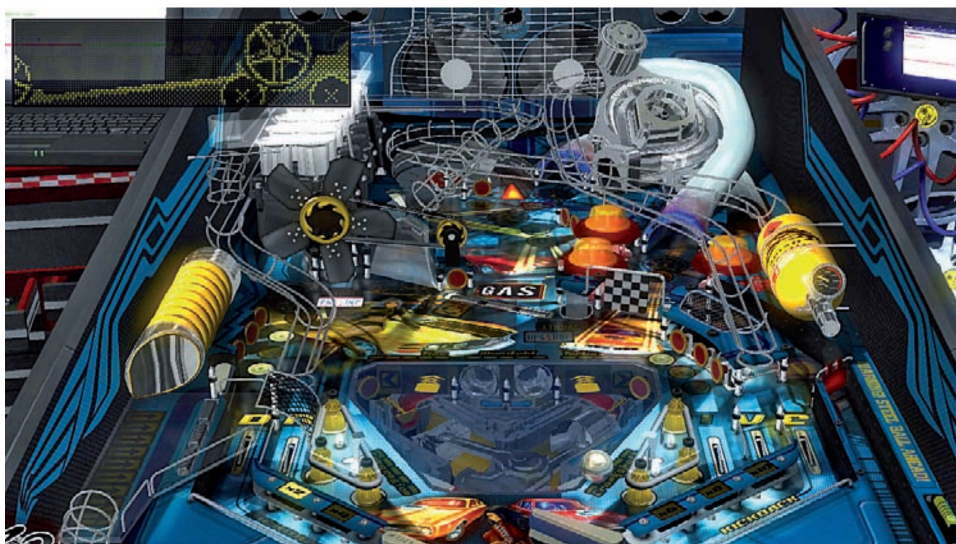
60	*Prihodnost streljank na wiiju se Quattru ne zdi ravno vrhunska.*
wii	High Voltage / Sega

Zen Pinball

Fliperji so se spod žarometov skoraj docela preselili v zaprašene kote igralnic ter v kleti ne pretirano številnih navdušencev. Tudi digitalne marjance so veliko manj igrane kot v devetdesetih, ko so bili Pinball Dreams in kompanija deležni toliko pozornosti kot zdaj solidno priljubljene nažigačine. (O glej, Digital Illusions, avtorji Pinball Dreams in naslednic, se danes imenujejo DICE ter delajo Battlefielde.) Škoda, saj je lahko fliper izvrstna spretnostna arkada, ki ume nečloveško zasvojiti.



Ko spraviš kuglico v določen del fliperja, se pogled približa za mini igrico. Tu nagibaš podlago iz pleksija in tako vodiš zrno do izhoda.



Da bi bil gotov o oceni, sem iz naftalina vzel klasiko Pro Pinball: Timeshock ... in bil presenečen, koliko hitrejši ter bolj 'poln' je Zen. Starina ima mini igre na LCD-ekrančku, Zen pa na samih mizah.



Shaman je za začetnika verjetno najbolj prijetna miza, saj žogica ne gre tako rada ven ob strani kot na avtomobilski. Izkušenca pa zna navdušiti afriška tematika, ki je ni na vsakem koraku.

Ta lastnost se drži tudi najnovejšega predstavnika e-marjanc in prve tovrstnice za playstation 3, Zen Pinballa. Storili so jo Madžari, ki so poprej udejanjili Pinball FX za xbox 360 (Joker 167). A feferonski pogledi barve golaža niso upravičeni, saj igre ne daje sindrom vzhodnoevropske nedodelanosti. Nasprotno, spolirana je v nulo, njene štiri mize v trirazsežnem pogledu, ki ga je moč približevati, oddaljevati, dvigati ter spuščati, pa so odete v ostro, farbovito, zelo lepo grafiko visoke ločljivosti. Kajpak ima sleherna svojo tematiko: El Dorado je pustolovsko srednjeameriški, Shaman je afriški, Tesla steampunkovski, in V12 avtomobilističen. Temu primerni so njihov splošni videz, zvočni učinki in muzika. Celokupne izvirnosti ni, saj smo vse od tega že videli, po drugi strani pa vseeno ne gre za žvečenje čisto tipskih konceptov, kot so klovni, grozljivke in junaki iz filmov.

No, pomembneje je, kako so mize sestavljene, in treba je reči, da so sataraševci tu opravili hvalevredno delo. Priložnosti za veščinsko štepanje točk je obilo, saj ima vsak fliper kup odbijačev, ramp in lukenj, višje in nižje stopnje ter na pol fantazijske elemente, kot so veliki mehanični topovi, ki kroglico izstrelijo. Ne rečem, da takih v resničnosti ni, toda v fizičnih igralnicah sem jih zapazil bore malo. Zanke, množilniki, skrivnosti, vse je izvrstno uglašeno. Fliperjev se drži precej različen občutek, saj ponekod žogica gravitira proti sredini in drugje na robove, kar nadzoruješ s stranskimi udarjalkami, eni imajo več manevrskega prostora spodaj, drugi so bolj stisnjeni ... Nekaj elementov je skupnih s Pinball FXom, a ne preveč.

Če dlakocepim okrog fizike, se zdi, da je krogla malo prevelika. Prav tako zmikljive kovinske okrogline vnovič, niti leta 2009, ni mogoče nadzorovati s takimi finesami, kot je nežen preskok z enega odbijača na drugega z rahlim sproženjem ali s tiltom. Slednji itak ostaja malce robat. A to so kljub vsemu finese, kajti v splošnem je pogon dober. Na TV-zaslon hvalevredno prenaša občutek pravega fliperja, zlasti glede hitrosti okroglinice, ki včasih tako zašiba, da jo komaj vidiš.

Glede na to, da igra v obliki dolpotega v nemškem Playstation Storu stane borih osem evrov, v ameriškem pa deset dolarjev (na ploščku je ni), je vrednost že sama po sebi velika. Toda avtorji so dodali mnoge bonbončke, med drugim lokalno igranje za dva do štiri sodelujoče in istočasno internetno nažiganje prav tako za dva do štiri ljudi. Spletnost deluje odlično in pozna nastavljanje pogojev, kot sta ciljni rezultat in odbitek točk za izgubljeno frnikolo. Potem so tu vsemrežne lestvice s kupom meril (skupni, tedenski, enominutni izid ...) ter sprotnim obveščanjem o najboljših fliperaših, kar vidiš na LCD-traku; podpora turnirjem; vmesno shranjevanje pozicije pozicije (rezultata v tem primeru ne moreš objaviti); upočasnjeno dogajanje za trening; detajlne nastavitve v operaterjevem meniju; težavnostne stopnje; pripravljenost na nakup dodatnih miz (Pinball FX jih je dobil kmalu); trofeje ... Naphano. Le nalagalni časi so dolgi in navodila glede sestave prizorišč bi lahko bila bolj jasna.

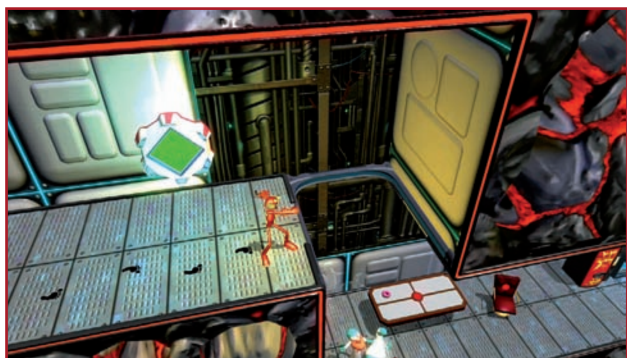
Miz kakovostno sicer ne gre primerjati s klasičnimi težkokategornicami, kot so Twilight Zone, Medieval Madness in The Addams Family, dočim so nostalgični spomini na Pro Pinball ter Pinball Dreams / Fantasies / Illusions gledani skozi preveč rožnata očala, da bi bili relevantni. Prav tako je igra daleč od prelomne, saj fura klasični pristop. A nekaj drži: za malo novcev kupiš dobro načrtovano, s funkcijami nabito marjanščino. Ni pomembno, da so fliperji v moderni dobi sramotilno delegirani v kote in kleti – če veš, kakšen je njihov čar, ti bo Zen Pinball dogajal.

84 *Zen je vztrajnost. Ko Snetiju milijontič uide žogica, se zgolj nasmehne.*
playstation 3 — Zen Studios

'Splosion Man

Si 'Splozivec, stripovski osebek, ki so ga znanstveniki tako zmutirali, da se mu je strgalo. Tako v glavi, saj stalno blebeta in se dela, da je Brusli, kot v telesu, ki je postalo ognjeno eksplozivno. S pritiskom na gumb tipčka humoristično raznese, s čimer skoči v luft. Tam lahko stori še dva badabuma, kar prispeva k malo daljšemu izletu po zraku, nakar mu zmanjka goriva in se mora dotakniti tal ali si odpočiti med drsenjem navzdol po zidu. To je vse, kar zna, in s to enostavno mehaniko mora pobegniti iz Portalu podobne znanstvene inštitucije. Da pobira skrivnosti v obliki tort, je jasno.





Igre skorajda ni priporočljivo igrati v dolgih seansah, saj te zna z veliko umiranja pošteno izživcirati. Bolj kul je z vmesnimi premori.

Včasih je pogled zelo približan, drugič se močno oddalji. Špil bo skoraj gotovo dobil DLC.

Bistvo ni klanje sovražnikov, temveč premagovanje ovir. Z eksplodiranjem se naš junaček odriva od zidov, dosega oddaljene police, se ogiba tečnim robotom in kakega tudi fenta, razsuva steklene površine, inventar in znanstvenike (kajpak na primerno smešen način) ter povzroča kabume sodov in posod z zeleno-rumeno tekočino. Oboje ga odfedra ekstra daleč, včasih tako, da pade v prepad ali špljocne v cedevito, ki ga pogubi. A nič zato, življenj je neskončno, nivoji niso predolgi, nadaljevalne točke pa so načeloma pogoste.

Vendar to ne pomeni, da je igra kratka ali lahka. Trije sklopi s po petnajstimi linearno nanizanimi prizorišči se ne sliši veliko, toda na polovici začnejo biti skakalne sekvence dolge in resno zafrknjene. Ostati moraš recimo nad smrtonosno nazobčano palico, ki polzi navzgor, kar pomeni brzopeto, precizno skakanje med platformami, šicanje sodov, odrivanje od zidov, ogibanje električnim poljem in kočljiv skok na bučko s scalnico med novima nazobčankama. Če zgrešiš en sam del tega sosledja, krepneš in moraš spet od začetka. Manj spretni imajo možnost preskoka nivoja, čeprav s tem do neke mere onesmislijo vložek desetih evrov, kolikor špil stane na Live Arcade. In tudi razmišljati je treba, saj vse ni le v bombastičnem drvenju naprej.

Težavnost včasih ostro poskoči, zlasti pri šefih, lik zna biti na robovih ploščadi nenatančen, sovražniki so rutinski, okolica je monotona in sestavni deli nivojev ter opravila se začno malce ponavljati. Kljub temu pa 'Splosion Man poseduje obilo čarov in zanimive vsebine. Je pristno smešen in enoigralski kampanji se pridruži enako dolga sodelovalna za dva do štiri za enim xboxom ali na liniji, ki ima drugačne stopnje ter temelji na usklajevanju dejanj, na primer eksplozij v zraku, ki oba odfedrajo više. Plus tu je piljenje časovnih rekordov s spletnimi lestvicami, kjer je treba nivoje za dober čas fejst naštudirati. Ena boljših ploščad letos!

85 — *Od frustracij zariplega Snetija končno raznese. Ampak tu v tem uživa.*
xbox 360 — Twisted Pixel

Marvel vs. Capcom 2

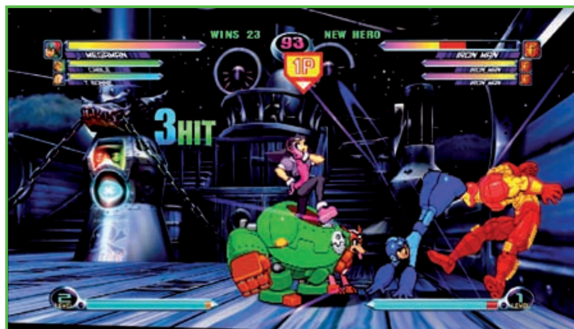
Vročica 2D pretepaškega poletja ne pojenja, saj se novim izdajam pridružujejo obujene klasike. In čeprav med njimi še vedno ni 3rd Strika, za kar založniku dajem en masten ojuken v vranico, so na Live Arcade in PS Store postavili nekaj drugega – zblazneli Marvel vs. Capcom 2 iz dvajurjevega.

Verzija za X360 in PS3 ima vnaprej odklenjen orjaški roster nič manj kot 56 likov, po 28 za Marvelovo in Capcomovo stran, plus različne barve zanje ter ozadja. Nenavadna pa ni le obširna zaloga vsemogočih bojevnikov, od splošno kultnih (Wolverine, Ryu, Spider-Man, Dhalsim, Hulk, Mega Man) do onih, ki jih bodo prepoznali samo ljubitelji (War Machine, Strider, Blackheart, Servbot), temveč način, kako se podajajo v boj. Način je sicer klasičen, kar pomeni, da si borca v Street Fighterjevi maniri preštevata rebra na ploskem zaslonu. A zdaj v spopad popelješ tri karakterje, ki tvorijo moštvo. Nadzoruješ enega, nakar kolega vpokličeš, da te nadomesti ali ti pomaga. Tako izvedeš hude napade, kazni in kombinacije, v katerih število udarcev preseže sto. Ali celo dvesto.

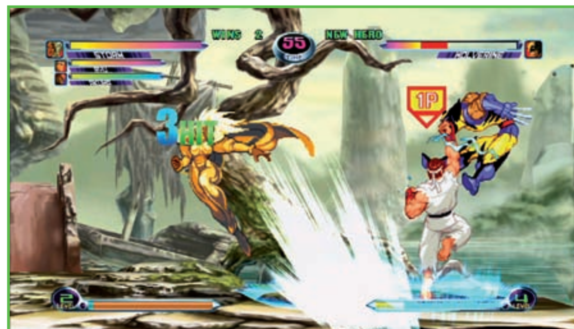
Temu primerna sta hitrost in količina dogajanja, saj na zaslonu večinoma vlada kaos. V poenostavljeni nadzorni shemi tekočetrakovno izvajaš zabeljene specialke in kombote, da vse treska in se bliska. Toda zmedo je moč kontrolirati in čeprav MvC2 nima ultra napredne nadzorne mehanike, njegova dokajšnja globina izvira iz navez borcev. Taktika in izvedba sta drugačni, če narediš moštvo iz Kena, Ryuja in Rosomaha oziroma Striderja, Juggernauta ter Cammy. Poleg tega ima vsak lik tri rahlo samosvoje variante. Resni študij se kajpak začne, ko pustiš vnemar trening, preživetveni modus in golorito kampanjo proti umetni pameti ter se pomeriš s človekom. To je omogočeno na eni konzoli in po spletu, kjer je povezovalna koda iz SSF2-HDR dobra, igra pa pozna čakalnice ter oglede bitk.

Dobro, gre za predelavo devet let stare igre, muzika je GROZNA, konzola ne igra ravno prefinjeno in grafika, ki je z umetniškega stališča kul, se je tehnično dodobra postarala. Menim tudi, da zaslonski kaos ni primeren za začetnike, čeprav drži, da bi se ti takoj navezali na znan nabor bojevnikov, in imam pomisleke ob količini cheesy kazni, ki jih špil omogoča. A hardcore pretepači imajo priložnost, da za ugodnih 15 evrov obnovijo spomin ali prvič spoznajo edinstveno fajterščino, ki očara z moštveno mehaniko in udarno zabavnostjo. Dokler je ne jemlješ preveč resno, je bomba.

83 — *Jill Valentine, Silver Samurai in Sneti še v torek obujajo spomine.*
xbox 360 / PS3 — Capcom



Ker je bilo odklepanje svojčas mukotrpno, sem vesel dostopnosti vsega. Ne bi rad ponavljal procesa z začetka desetletja.



Ozadja so zdaj v HD, gibljive sličice pa so kvečjemu malo zglajene. Priredba širokemu zaslonu ne povzroča težav.

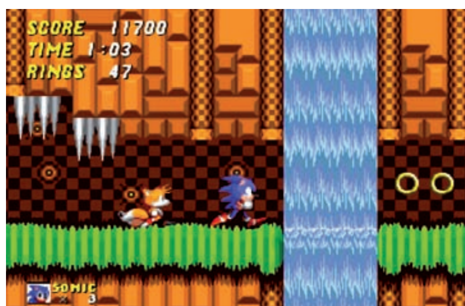
Sega Mega Drive Ultimate Collection

KAJ JE NOTRI?

Mega drive: Alex Kidd in the Enchanted Castle, Alien Storm, Altered Beast, Bonanza Bros, Columns, Comix Zone, Decap Attack, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Dynamite Headdy, ESWAT: City Under Siege, Ecco the Dolphin 1 in 2, Fatal Labyrinth, Flicky, Gain Ground, Golden Axe 1-3, Kid Chameleon, Phantasy Star 2-4, Ristar, Shining Force 1-2, Shining in the Darkness, Shinobi 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Sonic Spinball, Sonic the Hedgehog 1-3, Streets of Rage 1-3, Super Thunder Blade, The Story of Thor, Vectorman 1-2.
Avtomati: Alien Syndrome, Altered Beast, Congo Bongo, Fantasy Zone, Shinobi, Space Harrier, Zaxxon.
Master system: Golden Axe Warrior, Phantasy Star.



Če mislite, da založniki molzejo samo pri novih igrah, vrzite naivni sombrero proč. Vsaj kar se tiče Sege. Sega Mega Drive Ultimate Collection je namreč vse prej kot prva zbirka starih špilov tega japonskega založnika, saj smo doslej ugledali Original Games za mega drive, 33-delno serijo Sega Ages za saturn in PS2 ter Mega Drive Collection za PS2 & PSP. Zdaj je tu Ultimate Collection na ploščku za PS3 in X360, poleg tega pa v Playstation Storu in Live Arcade tržijo Vintage Collection s posamič kupljivimi Seginimi klasikami Comix Zone, Altered Beast, Sonic 3, Shinobi, Phantasy Star 2 in Gustar Heroes. Vse razen zadnjega so v Ultimate Collection. Dosti možnosti je torej, da si ljubitelji retra že lastijo levji delež špilov, če jih že nimajo kar v izvirni obliki.
Povrhu ima tale nova zbirka ime, ki ga je zlahka mogoče razumeti kot 'Ultimativna kolekcija iger za Segin mega drive', ne 'Ultimativna kolekcija Seginih iger za mega drive'. Pravilno je drugo, ne prvo, saj v zbirki ni odličnic drugih založnikov, kot so Eternal Champions, NHL 94, Aladdin, Castle of Illusion, Flashback, Thunder Force 3, Musha, FIFA, Mortal Kombat ... Namesto tega je notri kupek bolj ali manj znanih Seginih avtomatnih naslovov, ki niso vsi perfektno emulirani. Takisto je naziv 'ultimativna' pretiran, saj očitno manjkajo določene slavne igre (Shinobi 2 alias Shadow Dancer, Ecco Jr., Virtua Racing, Sword of Vermillion, Gunstar Heroes ...), dočim ni udejanjena odklenljiva plat Sonic & Knuckles. V izvirniku si lahko na podlagi tehnologije 'lock-on' v modul s tem špilom zadegal kartušo s Sonicom 3 ali Sonicom 2, kar je povzročilo več sprememb, med njimi možnost igranja trojke z Knucklesom. Za to se lahko obrišeš pod nosom.
Avtorji kompilacije se izgovarjajo, da jim je zmanjkalo časa. So pa imeli očitno dovolj prostih uric, da so skrbno zaklenili sedmero avtomatnih iger in dve za master system. Če sem kupil kompilacijo, hočem igrati naslov, ki si ga poželim, ne da se moram ubadati s trapastimi odpiralnimi zahtevami, porkalašpinčiča! Kultni Space Harrier mi je recimo jako ljub, a če bi rad prišel do njega, moram v okornem Super Thunder Bladu doseči milijon in pol točk na prvi stopnji, kar je mukotrpen postopek. Grajam tudi, da ni avtomatnih hitov, kot sta Outrun in Afterburner, ki bi bila bolj zanimiva kot levaška Congo Bongo in Fantasy Zone. Z dejanji, kot sta nabiranje kovancev in goli zagon določenih naslovov, dobim še pravico do ogledov zanimivostnih intervjujev z ustvarjalci iger, vendar drugih posebnih enciklopedičnih dobrot ni. Takisto igre niso prebarvane kot R-Type Dimensions za XBLA, je pa res, da tečejo v 720p in imajo možnost vklopa raztegovanja na 16 : 9 ter glajenja, ki ublaži pikslavost. Hvalevredno poznajo tudi vmesno shranjevanje položaja v slogu emulatorjev za PC. Čistune zna zmotiti, da nekateri naslovi niso enaki originalom (Space Harrier ima sfaljen zvok, barve Shinobijevih ninj so drugačne ...) in da igre z mega driva tečejo z ameriškimi 60 herci namesto evropskimi 50, kar jih naredi hitrejše. Zna biti težava, če znaš Sonicove nivoje predrveti z zaprtimi očmi. Pa da so pogoji za achievemente zdaj trivialni, zdaj zamudni in zdaj čisto gikovski.
A navzlic šepanju je kompilacija polna starokopitnih čarov. Ne zaradi kravatarjev pri Segi, ki so gotovo že zapovedali pacanje naslednje verzije, ampak zaradi samih špilov. Vseh je 49, od tega štirideset za mega drive, sedem za avtomate in dva za master system. Čeprav velja objokavati odsotnost več naslovov, ki jih še niso vtaknili v tovrstne zbirke, in bi lahko na bluray ruknili vso MDjevo knjižnico, je seznam impresiven. Kakovost vseh dandanes ni najvišja, če ne gledaš skozi rožnata očala sočne nostalgije. Vseeno pa so nekateri naslovi še zdaj čudoviti, zlasti Sonici, katerih dvojka se uvršča med naj platformščine, Streets of Rage 2, ki velja za eno najboljših 2D hodi-v-desno pretepačin, in sladokusna ninjarska akcijada Shinobi. Mnogo jih je solidnih (Comix Zone, Sonic Spinball) in tudi kak neznan biserček se najde, kot je Gain Ground. Igranja je ogromno, obenem pa ne gre prezreti izobraževalne vrednosti zbirke, kajti če ne poznaš zgodovine iger, se ne moreš šteti za njihovega poznavalca, ne glede na to, koliko ur si vložil v Counter-Strike. Enostavno nimaš opornih točk.
Trideset evrov se zato pretežno splača kljub prežvekovanju vsebine, izpuščenostim, emulatorski konkurenci in napakam. Velik TV in dnevnosobno igranje le imata poseben čar.



Sonica poznate vsi, a ni vas veliko, ki ste igrali vse bistvene špile za mega drive z njim (in sorodno živadjo) v glavni vlogi. Zdaj lahko to popravite.



Streets of Rage 2 ga seka, je pa tako pri njem kot veliki večini drugih očitno, da potrebuje kvaliteten digitalni križec na joypadu. Verzija za X360 ...



... je zato slabša od tiste za PS3, saj ima dual shock/sixaxis boljši križec. Space Harrier te recimo hitro kaznuje, če nisi precizen.



Vključena je tudi zanimiva futuristična frpjka Phantasy Star. Emulacija iger je drugače popolna, delujejo celo stare goljufije in luknje.



Takisto je poskrbljeno za večigralstvo. To je samo lokalne narave, kar zna biti razlog, da v kompilaciji ni spletno nadgrajenih Gunstar Heroes.

73 *Sneti nori: "Uaa, mega drive 40-in-1 console! Pa lubrikant zastonj!"*
PS3 / xbox 360 — Backbone / Sega

Tiger Woods PGA Tour 10

Zavedam se, da bo tale opis pošnofal malokdo, saj je navideznih golfistov pri nas manj kot dobrih režiserjev. Vendar to ne pomeni, da je igra slaba. Golf, o katerem načrtujem vedež, je ipak čudovit, toliko spretnosten kot taktičen šport, medtem ko so lahko njega simulacije izvrstne. Ter ekološke, saj virtualne zelenice ne potrebujejo 73,6 litra kemičnih sredstev za vzdrževanje slehernega kvadratnega metra angleške travice. Dobro, EA s svojo serijo Tiger Woods PGA Tour, ki od odmrtja Linksa nima konkurence, res malo spi na lovorikah. Včasih tudi zabluzi, kot je bilo s hroščatim Tigrom 08 za xbox 360 in PS3, dočim se je visoki realizem, ki so ga negovale izvedenke za PC, umaknil konzolni mešanici z arkadnostjo. A z desetico se niz vrača v formo.

Čeprav lahko zaprežeš enega od ducatov licenciranih golfistov ali golfistk, je bistvo frpjski razvoj lastnega golfista. Ta se z udejstvovanjem na puščavniških in nalinijskih turnirjih, posameznih tekmah ter ločenih izzivih razvija na štirih ključnih področjih. To so moč, natančnost, igra od blizu in pating. Vsaka statistika najbolj vpliva na določene udarce in niha v skladu s tem, kako uspešen si. Špil ti kaže številčno in grafično statistiko tega, koliko zelenic si pošical pri drivingu in kako blizu luknji si žogice dostavil v short gamu, tako da točno vidiš, kaj moraš popraviti. Če navidezni trener ugotovi, da si pek, ti (kot lani) da na voljo četvero vaj, s katerimi malo popraviš ustrezne lastnosti. Za razliko od Tigra 09 vaje ne zaidejo v nemogoče ali butaste. Še bolj na statistike vpliva oprema, od kosov obleke prek palic do žogic, ki jo odklepaš z uspehi in čisto po frpjsko doda recimo +1 moči, +0,5 za pating in tako dalje. Ko prideš do neke normalne spretnosti, je ravno oprema tista, ki ti da levji delež prednosti, vse to pa je bolje uravnoteženo in izpeljano kot prej.

Za odličnejšo robo je treba osvajati turnirje in opravljati izzive, ki so novost. Teh je nekaj ducatov, so velik del igre in so odlično načrtovani, celo do te mere, da mestoma presežejo turneje PGA. Vsako od prizorišč ima štiri izzive, od lahkega do težkega, ki jih sproti odklepaš s prisluženimi točkami. Ponekod moraš v danem ali manjšem številu udarcev opraviti z nekim naborom lukenj, drugod ponoviti Tigrov uspeh ali usuti umetnopametnega nasprotnika. Ta lahko udarja po lastni presoji oziroma papagajsko ponavlja dejanja golfista z resničnega turnirja. Ne sliši se kot kaj posebnega, ampak izzivi so tako spretno oblikovani in nanizani, da te dobesedno prilepijo pred zaslon. Da z njimi odpreš dostop do kul robe, je zgolj dodaten mik.

K temu, da Tiger 10 ostane privlačen vseskozi in opazno bolj kot 09 ter 08, največ prispeva splošna izpiljenost. Naletel sem na samo enega hrošča, ni več nepravičnih kazni za malo sfaljen udarec, izpilili so pating in mu dodali predvideno idealno cono na pokazatelju, težavnostne stopnje so bolje razporejene, palice se obnašajo bolj logično (zlasti ko jih prirediš – natuniraš, kar med drugim zveča ali zmanjša 'sweet spot'), hitrost zelenic je odličneje simulirana ... Kar nekaj je novih prizorišč: Oakmont, Hazeltine, Banff Springs, Turnberry, Torrey Pines in Bethpage Black, kjer se igra US Open, eno najbolj znanih in najtežjih tekmovanj v profesionalnem golfu. Nabor stez je res odličen in vsaka je vredna pozornosti, treninga ter študiranja. Sploh v navezi z dinamičnim vremenom, ki se spreminja tako med tekmo kot v skladu s tem, kakšno je resnično nebo nad igriščem v trenutku, ko ti igraš. Program to preverja po internetu in je velik plus tako za realizem kot razgibanost. Vobče je povezanost s spletom izvrstna, saj na linijo pošiljaš svoje udarce v obliki izzivov in se udeležuješ kupa turnirjev z lastnim golfistom, ki jih EA stalno dopolnjuje. Močna vsemrežna draž so tudi turnirji 'play the pros', kjer se primerjajo rezultati resničnih PGA-turnirjev in njihovih izvedenk v špilu.

Minusi? Tiger 10 za X360 in PS3 ni hardcore simulacija, saj je arkadnost zaznavna celo na najvišji zahtevnosti – je pa res, da če izključiš nastavljanje spina med letom in se držiš zamahov z analogno gobico, realizem ni tako daleč od pecejaških Tigrov. Dosti je reciklirane vsebine, medtem ko imajo avtorji še veliko manevrskega prostora za izboljšave. Pogrešamo denimo menedžerski ali štorijalni modus, robustnejši pregled trenutne luknje, bolj nelinearno kariero, kakršna je enkrat že bila vdelana, več pomoči začetnikom, manj robotsko umetno pamet v dežju ter vetru, kjer imaš ti opazno več težav kot konzola, urejevalnik igrišč, sposobnejši komentar, prenos uspehov iz prejšnjih delov in boljši pregled nad tem, kaj ima tvoj športnik odeto ter kako to vpliva na statistike.

A čeprav desetka ni eagle, je birdie na nehvaležnem igrišču. Ob njej sem radostno dneve pošiljal bele žogice v luknjice, kar po eni strani povezujem z libidom, po drugi pa z naravo golfa ter izpiljenostjo in širino izdelka. Tiger 10 je namreč kljub ležernemu razvoju in opaznemu prostoru za širitev najboljša golfščina zadnjih let, vse od inačic 2004 in 2005 za PC, ki sta res razturali. Da virtualni golf pri nas nabija le ščepec ljudi, s tem nima nobene zveze. Tole izvedenko nese le Woods 10 za wii z dokupljenim motionplusom.



Izboljšani pating v akciji. Grdo je, da lahko vsako izboljšavo nalinijsko kupiš s pravimi soldi, kar kešatorje izenačuje z vztrajnimi špilavci. Hvalabogu pa si ni moč privoščiti neodklenjenih predmetov. Tržijo tudi dodatna igrišča po 8 EUR, a ta so itak stara (Sawglass, Predator).



Za zamah je moč uporabiti gobico ali triklikovni sistem. Tu moč in zavitost udarca določiš s pritiskom gumba na traku, kjer narašča moč. Na najvišji težavnosti te možnosti ni več.



Orodje za tuning palic. V drugih novicah: Tiger za PC naj bi se vrnil v brskalniku – glej Tigerwoodsonline.ea.com. Še tli upanje, da se na abake vrne neopopustljiv realizem!

82 *Sneti si želi konkurenčnih golfov, a tele ptičice ne trešči z driverjem.*
xbox 360 / PS3 — Electronic Arts



Puščavniško se je moč udejstvovati še v številnih dodatnih načinih in mini igrah, kjer so ti tekmec umetna pamet ali različno nastavljeni pogoji. Podobno je z nalinijskimi turnirji, kjer lahko brez čakanja igraš z drugimi ali sam, nakar se rezultati sproti primerjajo. Vse pohvale EAju!

Klonoa

Sonica in Maria poznamo vsi, Klonoa pa je za večino nov tič. Oziroma muca (jejhata, kakšno dvoumje!), saj se po natančnem pregledu izkaže za klapouhega mačka. Ta ploščadni junak je na svet primijavkal leta 1997 na playstationu. Držal se je predvsem rodne Japonske in kasneje zaplodil manjše leglo nadaljevanj, od tega eno konkretno za PS2 ter nekaj manjše drkamoževske zalege. Izvirno igro Klonoa: Door to Phantomile so zdaj prenesli na wii, ob čemer je izgubila podnaslov. Ojačana je s polepšano grafiko in govorjenimi dialogi, čeprav osrednji lik pri tem izdavlja predvsem plitke enovrstičnice tipa "Right!" in "Let's go!" Obenem so mu nekoliko osvežili podobo, pri čemer so si pomagali z anketiranjem oboževalcev.

Zgodbica ostaja enostavna in Klonoo pošlje reševat sanjske planjave pred Temo in Zlom. Poskakujoče poslanstvo ga vodi skozi šest svetov s po dvema stopnjama. Posebnost je v tem, da akcija poteka v dveh dimenzijah in pol. Čeprav je svet narejen prostorsko, gibanje poteka predvsem z leve proti desni. Se pa smeri menjavajo, prepletajo in potekajo v različnih globinah, ob čemer na zaslonu ves čas vidiš vzporedne tire. To zna včasih zmesti in otežiti preglednost, sploh ker šarena okolica že meji na kič. Popelje te skozi klasično bero skakalnih svetov, od ledenega prek gozdnega in duhčastega do nebesnega. Naseljeni so s pokemonastimi sovražnički, ki jih lahko Klonoa s čarobnim obročkom napihne in dvigne nad glavo. Potem jih zaluča od sebe ali jih uporabi kot podstavek za dvojni skok. Njegove vrojene sposobnosti so drugače precej omejene, prav tako ne pridobiva novih, kar špilu odreže dobršen del globine.

Nadzor je mogoč z navezo nunčaka in daljinca ali samo s slednjim. V tem primeru ga držimo ležeče v obeh rokah. Žal špil ne vsebuje nobenih wiijevim nadzornim posebnostim prilagojenih dodatkov. Levji delež igre je naravnan na otroški okus in je precej lahek, čeprav se sčasoma nabere nekaj situacij, ki zahtevajo malo več hopsalne natančnosti. Čeprav kasnejše stopnje niso čisti mačji kašelj, življenja načeloma niso problem. Občasno je treba še pobirati ključe in odklepati vrata, aktivirati skrite mehanizme ali ustvarjalno zlorabiti prisotne pošasti. Poleg višjega skakanja z njimi podiraš ovire, prižigaš stikala in razbijaš jajca z dragotinami. Ta znajo biti zelo dobro skrita in večkrat zahtevajo metanje v drugo, gibanju nedosegljivo ravnino, kamor lahko junačka obrneš. V vsakem svetu biva nekompliciran šef, kjer vzorce gibanja in šibke točke ugotoviš v minuti, nakaj nekaj naslednjih ponavljaš eno in isto.

Po koncu, ki je oddaljen pet uric, se odklene peščica dobrotk v slogu preoblačenja, časovno omejenega načina s šefi in igranja zrcalno obrnjenih stopenj. Prav tako lahko po starih sobah iščeš ostale ujete pravljične prebivalce, ki jih je v vsakem nivoju po šest. Privlačna in dolgotrajna zabava pa absolventsko ukvarjanje s tem špilom ni, zato je treba Klonoo vzeti kot sladko, a kratko in mlajšim namenjeno nedolžnost.



Nekatere stopnje se igrajo z izmenjavanjem svetlobe in teme. Ko pade noč, se golazen spremeni v nepremagljive rokovnjače, zato je treba paziti in izkoristiti kratka svetla obdobja.



Ko si oprtaš premagano zverinico, jo lahko uporabiš na različne načine. Pogosto je treba njen skakalni pospešek združiti z elementi v okolici, od vzmeti do zračnih vrtincev.

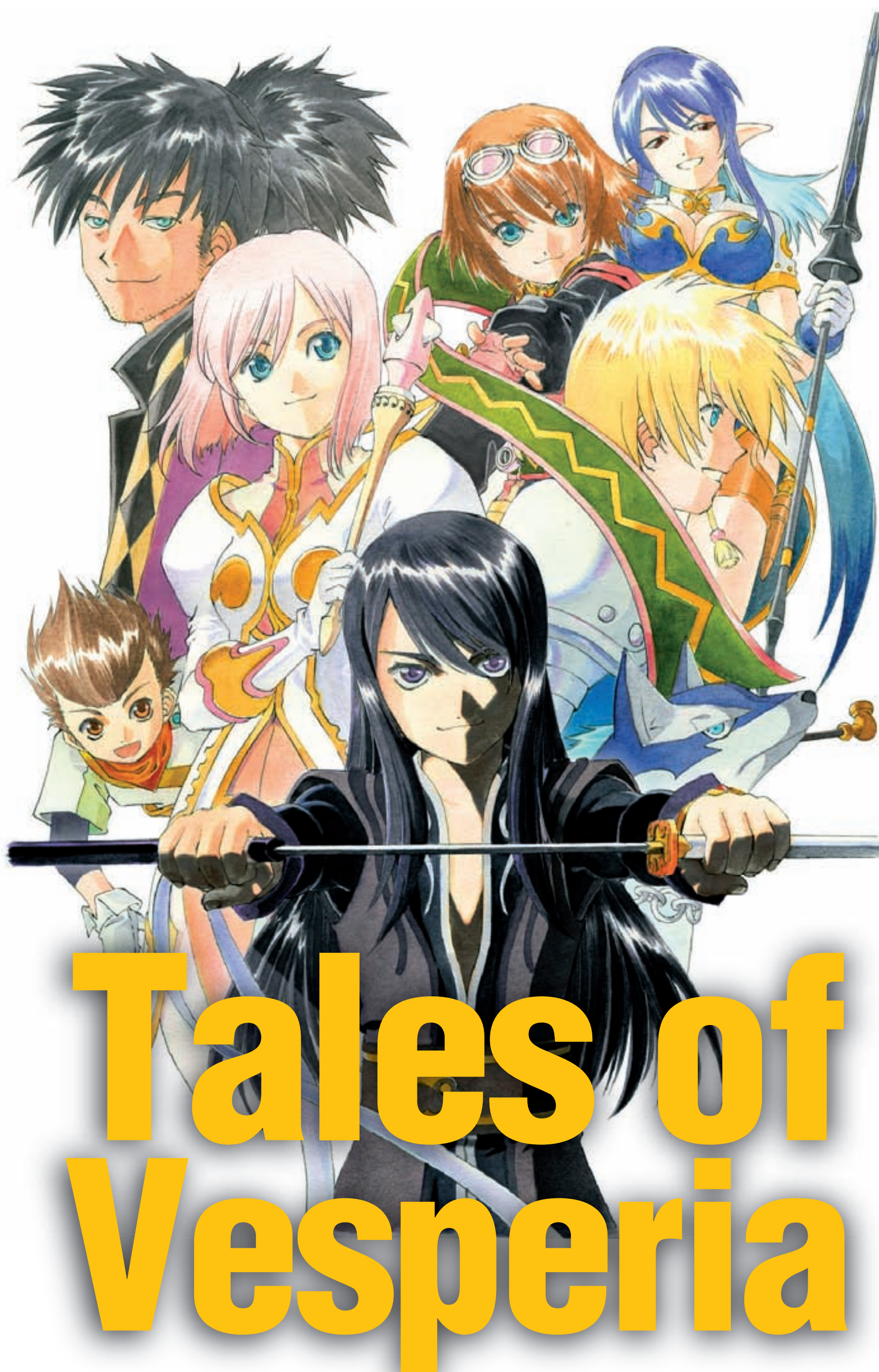


Prvi šef je zares kos pite, saj te kuščarjev gonič kar sam opozori na njegovo šibko zadnjico. Proti koncu postanejo boji zanimivejši, čeprav je ponavljanja vseeno preveč.



V primerih take globinske naphanosti je iluzija, da lahko skačeš kar v vse smeri, zelo močna. V resnici stiskaš samo gumb ali gobico za levo in desno, špil pa sam skrbi za zvijanje ravnine, po kateri se giblješ.

72 — *Navi ima mačka, ki tudi obvladata dvojne skoke. Na kuhinjsko kredenco.*
wii — Namco Bandai



Tales of Vesperia

Včasih postanem močno jezen ob tem, kako nepravičen zna biti naš svet. Dodobra se mi je recimo dvignil krvni tlak ob novici, da si je oink-oink vodstveni kader obubožane Industrije usnja Vrhnika v žepe zbasal milijonček, medtem ko delavci praktično stradajo. Da sta roparja poštarjev odkorakala na svobodo zaradi sistemske napake. Da si angleški bankirji izplačujejo shadowofthecolossusne nagrade komaj leto po tistem, ko so jih davkoplačevalci izvlekli iz jame, ki so si jo s pohlepom skopali sami. In tako dalje. Vsak dan prinese kako novico, ki da misliti, kako velik je razkorak med pravom in pravico, med tem, kako družba deluje, in med tem, kako bi morala delovati.

Najbrž se me je zgodba v japonski frpjki Tales of Vesperia prav zato tako dotaknila. Glavnega junaka z imenom Yuri prežema enak gnus nad tovrstnimi svinjarijami, ki so v nasprotju z moralo in etiko, zato se loti vigilantskega čiščenja nesnage na lastno pest. Taka resnobnost sicer ni opazna na prvi pogled. Vesperijin svet je tak, kot bi nastal v domišljiji osnovnošolke, ki je zbrala ves kisik v možganskem centru za pocukranost. Odet je v risankasto, barvito, visoko stilizirano grafiko, ki na dolgometražen anime spomni tako v vrhunskih vmesnih sekvencah kot med igranjem. Ob raznolikih prizoriščih, slastnih ozadjih, mimohodu simpatičnih pošastkov in čudovitih likih v HD-ločljivosti se ti milo stori, če si ljubitelj načičkanega japonskega sloga. (Seveda, akopak ti kot pristašu D&Dja in Tolkiena ne dogajajo osaške metroseksualne srnice, boš od hudega fasal sladkorno.) Temu ustrezno ima zgodba v sebi dosti otroškega in otročjega, da zadovolji odraščajoče mase, ki prispevajo levji delež evrov. Ko se Yuri odpravi na popotovanje iz revnega predela deželne prestolnice, si sčasoma nabere impresivno zbirko prijateljev. Druščina kmalu šteje sedem članov – poleg Jurčka še njegovega odbitega psa Repeda, ki je oborožen z rezilom in kadi fajfo (nekaj krepkega je očitno skadil tudi njegov ustvarjalec), dobrosrčnico Estelle, malega nabriteža Karola, samurajskega Ravena, ognjevito najstniško coprnico Rito in kvazi vilinko Judith. Člani se v stripovskih oblačkih pretežno govorjenega teksta pobalinsko zbadajo in vsevdilj razglabljajo o svojih križih in težavah, kot bi sedeli v šolskih klopeh, zato njihove osebnosti dodobra spoznaš. Za to imaš dosti priložnosti, saj je kolobocij ničkoliko in velik preobrat vsaj en. Predvsem je zanimiv Jurij, ki večinoma ne podleže klišejem in se sčasoma prelevi v fanta od fare brez emo popadkov.

A pod vsem tem tiči nekaj temnejšega. Yuri s svojimi dejanji zlagoma mutira v tihega maščevalca, ki si je to pot izbral zaradi nepopolnosti in pokvarjenosti pravnega sistema. Dotičnega brani njegov prijatelj iz mladosti, blontni vitez Flynn. Na ta koncept pravice in pravičnosti se naveže širša tema, ki se ubada s čarobnimi kristali, ki ljudem dajejo moč, a hkrati ogrožajo svet. Poanto jačajo Estellina skrivnost, zakulisne borbe za oblast, pravljična nadbitja ter ekološka nota, saj kristali delujejo kot prispodoba za naftno krizo. Resda je razkorak med nedolžnostjo in resnobnostjo včasih premočan, protagonisti mestoma čisto preveč nakladajo in ekološka rdeča nit je sumljivo podobna Final Fantasy VII, po kateri se igra tudi sicer rada zgleduje. Da ne omenjam razvodenelosti glede na prejšnje dele, s katerimi ima Vesperia dosti dosti skupnega, čeprav je treba tu povedati, da jih je le peščica izšla v Evropi, zaradi česar serijo pozna malo Slovencev. A kljub temu je fabula zanimiva in prijetno metaforična, kar je na splošno hvalevredna lastnost Namcove serije Tales. Vsak del, ki jih je zdaj že deset, obravnava splošno, visokoletečo idejo. Geslo Vesperie je recimo 'Seigi' wo tsuranukitosu RPG oziroma FRP s tematiko uveljavljanja svoje 'pravice' ... prejšnji del, Tales of the Abyss (2006, PS2), se je bavil s pomenom rojstva ... dočim si prvi del, Tales of Phantasia (1995, SNES/GBA/PS1/PSP), lasti krilatico 'frpjka o legendah'.

Široko zastavljena štorija gre z roko v roki z dolžino, ki za normalno preigranje seže med petdeset in šestdeset ur, za širše (stranski kvesti, hrčkasto zbiranje robe) pa v sedemdeset njih, nakar se po koncu pojavi opcija EX game. Ta omogoči nakup novih igralnih pogojev v zameno za ocenske točke (grade points), ki si jih dobival v bojih, na primer ultimativno



Težavnostno stopnjo bojev (easy, medium, hard) lahko kadarkoli spremeniš. Hard je orenk izziv, je pa res, da zna biti mlatenje tedaj mukotrpno. Važna je tudi postavitev v areni, zlasti če so za prvimi vrstami močnejši čarovniki, ki se jih je treba urno znebiti, drugače te zbomardirajo z uroki.

težavnost. V vsem tem silnem času, ki bi zadostoval za končanje petih normalnih iger, se v tretji osebi dosti sprehajaš okoli – bodisi po mestih, stavbah in ječah, bodisi po zajetnem farbovitem nadsvetu z morjem in celinami. Tega raziskuješ sprva peš, nato z ladjo in naposled po zraku. Sovražniki so v vsakem primeru vidni na zaslonu in ne napadejo, dokler se jim ne približaš, kar pomeni znebitev naključnih bitk, ki japonska igranja domišljijskih vlog obremenjujejo od pamtiveka. V mestih je dosti priložnosti za čvek, predvsem pa za spanje v krčmah, ki povrne življenjske točke in magično energijo, ter za nakup opreme v trgovinah. Sem štejejo napitki in klasična oprema, kot so orožje, oklep, obutev ter okraski, ki zvišajo določene statistike ali dodajo sposobnosti v slogu večje odpornosti na strup. Nabaviti je moč tudi fasungo, iz katere s pritiskom na gumb skuhaš razne jedi, ki likom malenkostno izboljšajo lastnosti, ozdravijo bolesti ali jim povrnejo izgubljeno moč. Recepte za kuharijo, ki je ena zaščitnih znakov serije Tales, dobivaš od cimprarja, ki zakrit postava po prizoriščih. Štacune takisto nudijo sintetiziranje opreme v zameno za denar in robo, na katero razpadejo poraženi nasprotniki. En bo dal gnil zob, drug kovinsko nogo in tretji cirozna jetra, iz česar sintetiziraš Bič Božje Nadloge +2.

Bojevniki imajo vsak desetero klasičnih statističnih podatkov, kot so fizičen in magičen napad, obramba ter sreča, ki jih jačajo na še bolj običajen način. Za vsako zmago dobijo izkušenjske točke in ko je le-teh dovolj, lik preide na naslednji nivo, kar mu zviša statistike. Vsakdo v druščini je omejen na en poklic in s tem sebi lastno vrsto orožja (Yuri in Estelle na meč, Raven na lok, Judith na sulico ...), tako da posebne svobode pri opremljanju ali razvoju ni. Tudi sicer je Vesperia zelo japonski frp, kar pomeni, da se odvija kot fantazijski roman in da nimaš ravno prostih rok ne pri razvoju druščine, ne pri odkrivanju sveta. Ko nisi v temnici, lahko sicer greš kamorkoli, dokler ne naletiš na neprehoden teren. A rdeča nit te močno priklepa nase in ti do nekako zadnje tretjine ne pusti, da bi pri vandranju kaj dosti odkril.

Vsa ta običajnost pa ne pomeni, da igra nima globine. Zanjo je zaslužen edinstveni bojni sistem, ki za razliko od Final Fantasyjev ni potezen in ne pozna ukazovanja skozi menije, marveč je akcijski ter realnočasoven. Namco ga imenuje Linear Motion Battle System in je podoben seklječinam tipa God of War. Z nasprotniki, ki si se jih dotaknil, se znajdeš v okrogli, z nevidnim zidom obdani areni. Nadzoruješ tistega od štirih članov druščine, ki si ga določil kot vodjo, preden si vstopil v spopad. S ciljnim tolovajem si poravnan v isti vrsti, kar olajša uspešne udarce, lahko pa kadarkoli prosto stečeš naokoli, kar je med drugim priročno za izmikanje. Če menjaš tarčo, si ogledaš njene statistike ali prikličeš meni z opcijami, se igranje ustavi, kar prispeva dobrodošel predah. Vsak borec napada s kratkimi kombinacijami svojega orožja, kar pri Yuriju pomeni drkanje gumba B z občasnim blokiranjem z A, pri Ravenu premišljeno izbiranje ciljev za lok in pri Karolu čakanje na sovragovo odprtost, saj so njegovi žvajzi bolj počasni, a močnejši. Liki, ki jih ne nadzoruješ direktno, se obnašajo v skladu s taktičnimi nastavitvami, ki segajo od napadalne in obrambne drže do formacije ter napotkov za vedenje v določenih situacijah (uporabljaj čarovnije, napadaj oddaljene ali bližnje sovražnike, lokaj napitke, če imaš malo energije ...).

Vendar to še ni vse. Običajne kombinacije prirejaš s smermi, recimo B –> gor + B –> B –> dol +B, in jih podaljšuješ z 'arti' (artes), samodejnimi specialkami, za katere porabljaš magično energijo. Te so prilepljene na gumb A + smeri in na desno gobico. Nadalje so tu temeljni arti (base artes), eksplozivni, spektakularni udarci, ki izkoristijo polneči se merilnik na levi strani zaslona, in osredotočeni zamahi (focus strikes), ki marsikakega sovražnika takoj pokončajo. V boju so pomembne tudi opremljene veščine, ki jih je mali milijon in lahko krepko spremenijo naravo lika. Če bi rad, da je Yuri besen napadalec, ki lahko veriži in modificira arte, opremiš temu ustrezne skille, ali pa gaprirediš kako drugače. Veščine izvirajo zlasti iz orožij, ki jih je zaradi tega ogromno, in z določeno mero njihove rabe jih osvojiš za stalno. Ko vzameš v roke drugo krepelo, sčasoma dobiš veščine iz njega, in tako dalje. Tiste, ki ne pripadajo trenutnemu orožju, lahko nato opremiš, pri čemer je omejitev to, kako izkušen si. Se pravi: višje stopnje kot si, več veščin lahko uporabljaš in bolj moreš lik prirediti lastnim željam.

Pa je vredno petdesetih in več ur tvojega dragocenega časa? Do neke mere gotovo. Zgodba na splošno vleče, liki so luštni, vzdušje je zaradi lepe izvedbe in širnega nadsveta kul, raznolikih sovražnikov je, kot bi jih naklel, bojni sistem je zanimiv. Tolikanj bolj, ker se člani druščine borijo docela samosvoje, izvajanje artov in focus strikov pa ni samo sebi namen, temveč ima podlago v robi, ki jo izpuščajo poražene mrcine. Vsaka tvoja specialka je označena z barvo in slehrna zverina je drugače občutljiva na to ali ono njeno farbo. Ko ji spretno izprazniš merilnik odpornosti, jo lahko v pravem trenutku pokončaš s focusom, kar pomeni večjo možnost, da dobiš redke elemente. Za to pa moraš sistem orenk naštudirati. Elemente porabiš za stvaritev boljših krepel, ki pridejo prav v drugem igranju na nivoju ultimate, za pokončanje silnejših zverin, za osvojitev trofej v koloseju in občutek, da imaš daljšega luleka. Nabiranje veščin in dobivanje redke robe sta prava namena tepeža, nabiranja EXP ter vohljanja za orožji v Tales of Vesperia.

Je pa res, da se utegneš igre kljub temu naveličati. Čeprav je štorija zanimiva, vsebuje dosti čveka, ki deluje kot moreče mašilo. Isto velja za kar nekaj enoličnih, razpotegnjenih temnic, ki se z nezanimivimi labirintnimi sobanami blazno vlečejo, sploh ko jim proti koncu špila posiljeno dodajo kinkanja vredne ugankice z vlečenjem zabojev. Če si mislil, da je to najedalo v Lost Odyssey, počakaj na Vesperio. Nekomu od avtorjev se je zdela dobra ideja, da ne moreš preskočiti vmesnih sekvenc, in če te šef ubije, se moraš včasih prebiti skozi več minut dialoga. Res ne vem, če ti ljudje igrajo, kar naredijo! Šefi so povprečni, mnogokrat reciklirani iz prejšnjih bitk in za pridobitev achievementov zahtevajo totalno obskurne prijeme. In naposled se po nekaj desetih urah nažiganja utrdi prepričanje, da je borilni sistem kljub vsemu malo preozek, saj se pretirano zanaša na ponavljajoč se knofodrk in proženje specialk. Če ti kot fizičnemu borcu zmanjka magične energije zanje, je tepež precej nezanimiv, saj gre za eno samo drezanje gumba B, ki nasprotniku pobira dokaj malo energije, dočim coprniki brez nje itak ne morejo nič. Ker levji delež te moči črpaš iz napitkov, teh pa imaš v borši omejeno količino in ti jih sotrpini povrhu radi žlampajo kot Dolenjci cviček, je treba biti z uroki in arti pazljiv. Bojevanje zato postane nekam utrudljivo, čeprav menjavaš like, in za prebitje skozi ves špil potrebuješ nahrbtnik vztrajnosti. Ne toliko kot v Blue Dragonu in Eternal Sonati, a vseeno.



Včasih je naslednja destinacija neprijetno zamaskirana in tajne znajo biti čisto obskurne, tako da brez čitanja pomagalnikov domala ne gre.



Vmesni pogovori govorečih stripovskih glav (serija Tales jim pravi 'skits') so pogosti, a jih je moč preskočiti. Animacij pak ne, orkodindijo.



Jeseni naj bi izšla dodelana verzija igre za PS3 z mnogimi spremembami. Ni pa še znano, ali datum velja tudi za Evropo. Stavim, da ne.

74 *Sneti si je vedno želel psa, ki kadi fajfo. Včasih tudi na krožniku.*
xbox 360 — Namco

GUNSTAR HEROES

Končno je na PS3, xbox 360 in wii dospel kultni prvenec neznansko čislane japonske skupine Treasure, avtorjev Ikaruge – od strani opazovana, barvito risankasta akcijada Gunstar Heroes, ki so jo za mega drive izdali leta 1993 in je štiri leta tega doživela vmesni postanek na game boyu advance. Kaj je tako posebnega na špilu, ki na prvi pogled le ponavlja elemente klasik, kot je Contra? Starošolska zgodba gotovo ne. Zlobneža bi rada v bližnji prihodnosti zavladala svetu in na dveh soldatih, Modrem in Rdečem, je, da ju ustavita. To je vse.

No, grm, v katerem tiči zajec, je način, kako to storita. Poanta je v teku v desno, med katerim nažigamo, tepemo in razmetavamo, da vse leti v luft. Zakladniki so standardna življenja nadomestili z energijo, ki se niža ob kasiranih batinah in izstrelkih. Sovražnikov zato ni treba le streljati, ker bi sicer ob stiku z njim umrli, temveč se jim lahko približamo, jih prijemljemo in mečemo kot huda burja trsje. Isto velja za razne objekte, bombe in celo lastnega partnerja, če smo se v boj podali z njim. Povrhu je naš soldat zelo gibčen in se lahko med skoki oprijema platform in stropa, nasprotnike pa v zraku še brca. Zato poleg strelskih potrebuješ ploščadne spretnosti, medtem ko je dogajanje hitro, dinamično in udarno, bolj kot v Contri in Metal Slugu, kjer je lik okornejši.



● Igranje v dvoje je nadzabavno in še bolj divje kot v solo. Zlasti če je sotrpin nagnjen k temu, da te meče v sovražnike kot prazno malho.

Stopenj je le sedem in so povečini naseljene z generičnimi soldati, medtem ko njihovo spremstvo rado sestoji iz robotskih čebel z laserji. A vojaki se razlikujejo po barvah, sposobnostih, orožjih in prevoznih sredstvih ter so nevarni od prvega trenutka, medtem ko so nivoji fantastično razgibani. Običajni tek v desno s spremljajočim hopsanjem pestrijo dričanje po piramidi, vožnja z rudniškimi vagončki (tudi po stropu in navpično dol po jašku!), igranje posebej sadistične inačice Človeka ne jezi se, kjer si z metom kocke določamo pot ter izziv, pravoverna vesoljska shoot'em-upovska akcija ... Sovražniki te nenehno oblegajo z vseh strani in povrhu streljajo iz ozadja, tako da si stalno pod pritiskom, zahtevnost pa je visoka.

Če ti to ni dovolj, lahko težavnost zvišaš, in ako si še zdolgočasen, se boš gotovo zbudil ob mnogih kolovodjih, ki so začeli Treasurjevo tradicijo velikih, zajebanih šefov. Veliki tolovaji uletijo po večkrat na stopnjo in vsi zahtevajo skorajda ugankarski pristop ter nemalo strelske natančnosti. Srečamo gigantsko rastlino, ki nas zasipa z gosenicami, dajemo se z mecha beštijami in štejemo kosti zgodbovnemu negativcu, medtem ko nam zaključni obračun mimogrede posivi lase. Zlasti pri šefih pride do izraza še ena inovativnost: kombiniranje orožij. Na začetku si izberemo eno vrsto krepela iz zaloge štirih: brzostrelko, sledilne rakete ali bljuvalo elektrike ali ognja. Vsako ima svoje prednosti in slabosti – plamenometalec ima recimo slab domet, a je strašno učinkovit od blizu. Na stopnjah nato dobimo še drugo orožje, ki v navezi s prvim da samosvoj efekt, recimo neprekinjen žarek smrti. Pristop do šefa je treba krojiti tudi glede na to, kakšno orožje si lastiš, saj so nekateri občutljivejši na to, drugi na drugo (kombinirano) krepelo. Poleg vsega tega na štartu določiš, ali se boš med streljanjem lahko premikal ali boš tačas stal pri miru, vendar boš mogel nažigati v osmih smereh namesto v štirih. Streljanje med premikanjem je načeloma boljše, a da se igrati tudi z osemsmernim statičnim, kar spremeni tempo.



● Ognjemet se zdi nadmočen, saj omogoča kurjenje v krogu. A kmalu spoznaš, da ni čisto tako ...

Kljub zahtevnosti igra ni zatežena, saj si lahko privoščiš napake zaradi merilnika energije in neomejenih kreditov za nadaljevanje. Ko sistem zaobvladaš, odkriješ ustvarjalnost v kombiniranju orožij in njihovih vplivih na sovražnike, kar določa, kako si utiraš pot skozi nivoje. Teh je številčno sicer malo in vse je moč dati skozi v urici. Toda kot v sodobnejših Treasurjevih izdelkih je poanta v vnovičnem igranju za čim več točk (spletne lestvice so vdelane), po možnosti s prijateljem. Če tega ni v bližini, verziji za X360 in PS3 poznata internetno sodelovanje, kar je odličen dodatek izvirniku. Škoda le, da je spletna koda bolj kilave sorte. Na playstationu 3 je praznik, če se uspeš povezati s komerkoli, tako lastniki PS3 kot X360 pa morajo po crkotu čakati, da sotrpin umre, da se lahko zopet pridružijo, namesto da bi s pritiskom na start partnerju vzeli polovico zdravja, tako kot to deluje na eni konzoli. GH na teh dveh konzolah se kiti še s poljubnim raztegovanjem zaslona (grdo), glajenjem nazobčanih robov (lepo), vmesnim snemanjem položaja v slogu emulatorjev za PC (čudovito) in dosežki oziroma trofejami, stane pa borega petaka. Tri evre dražja je inačica za wii, ki je neposredno prenešena z mega driva in ne pozna ne save statov (razen Virtual Consolinega avtomatičnega, ki se po ponovnem zagonu izbriše), ne spletnega povezovanja.



● Na začetku lahko izbiraš, katerega od štirih začetnih nivojev se boš najprej lotil. Na temle se ladja pod tabo stalno grozeče pomika navzgor.

Ne glede na sistem so Gunstar Heroes upravičena legenda in malodane obvezen nakup za ljubitelje akcijad. Cokli bi lahko bili le zmrdovanje nad splošno starošolskostjo in zahteva po najsodobnejši grafiki in zvoku, saj igra ni prebarvana kot recimo R-Type Dimensions ter Lode Runner. Čeprav je njena 2D podoba ena najboljših na mega drivu in je polna za leto 1993 naprednih učinkov, je danes videti tako retro, da je marsikaka poligonsko navdihnjena dušica ne bo mogla prebaviti. ***Misfit & Sneti***

Sega ● X360 / PS3 / wii ● 5 EUR / 8 EUR (wii)

LODE RUNNER

Leta 1983 sem jaz pretežno študiral, kako od staršev z jokom izsiliti piškote, Snetež pa je izsiljeval za spectrum, da bi lahko igral Lode Runnerja. Ta je bil v maniri tedanjih ploščadnih iger osnovan okoli dveh preprostih prijemov. Brezimni junak je moral v pogledu od strani ropati jame, polne zlata, in se pri tem izogibati stražarjem, ki so si ga prizadevali ujeti. Pravica ga je zato udarila v noge, zaradi česar ni mogel skakati, marveč je zgolj plezal gor in dol po lestvah in vrveh, se vzdolžno preprijemal po palicah v stenah ter se prebijal skozi zidove s kopanjem lukenj v tla. Slednje je bil pomemben element, saj nismo mogli kopati kjerkoli, marveč le neposredno levo in desno od sebe. S tem je igra pridobila ugankarsko dimenzijo, saj so bile stopnje zastavljene tako, da smo se mimogrede ulovili v lastne luknje, namesto da bi vanje zagazili naši zasledovalci. Lode Runner je videl kopico ponovitev na vseh sistemih tedanjega in kasnejšega časa, naposled pa je v anale prišel zaradi dejstva, da je imel že tedaj izdelovalnik stopenj.



● Okolja so zaradi grafične nadgradnje dosti pestrejša od starih. Iz majevskih ruševin se spustimo v razne vrste podzemelj, kvarimo tovarne in čohamo jetije na severnem polu.

Obnovitev za xbox 360, ki jo kupiš na Live Arcade, je precej obrtniške sorte. Grafika je zadobila novejši videz u-tri-de, ki je žal nezapomnljiv, z glavnim junakom, ki spet nima nobene osebnosti, in stražarji, ki so ušli s Cartoon Networka. Ker današnja mladež ne mara za lopate, imamo za kopanje v roki megablaster, saj je to bolj fensi. Sicer pa je dinamika povsem enaka izvirniku. Zavoljo pomladitve starim osemdesetim stopnjam družbo dela petdeset čisto puzlastih, kjer ni stražarjev, ter osem kart na čas, kjer podaljšujemo agonijo, dokler nas stražarji ne začopatijo zaprmej. Večigralska načina (oba poznata internetse) sta dva: sodelovalni za dva špilavca in tekmovalni za štiri, koder se ob smrti spremenimo v enega od stražarjev.

Špil je po eni strani kul, saj ponudi zabavno hitro mi-



● Kajpak tudi novinka poseduje izdelovalnik stopenj, ki je enostaven za uporabo. Umotvore je moč hitro širiti po Livu, ki je zato že preplavljen s šodrom.

selno akcijo, ki nagradi vztrajnost in pumpa adrenalin. Je pa hkrati starošolsko nepopustljiv, saj dotik stražarja nemudoma pomeni smert in ponavljanje stopnje, ki niso tako kratke, da bi jih naredili mimogrede. Zaradi tega bo dogajal neozdravljivim nostalgeekom, tistim, ki izvirnika niso videli, ter onim, ki imajo v krvi igrarski srd. Nedeljska in manj potrpežljiva raja pa utegne tenko piskati. In ne glede na svojo nrav boš gotovo negodoval nad tem, da so kontrole (zlasti za starošolko) na trenutke frustrirajoče nenatančne, ter da cena znaša mastnih 1200 Microsoftovih točk oziroma 15 evrov, kar je za tovrstno igro slaba izjema. ***Aggressor***

Microsoft ● xbox 360 ● 15 EUR

BATTLEFIELD 1943

Electronic Arts si serijo Battlefield prizadeva postaviti na vse fronte. Bad Company 2 in kasneje BF3 bosta poskrbela za resnobne veterane, spletni Heroes pomeni izlet med 'zastonjske' igre, 1943 pa postavlja nove produkcijske standarde za dolpotegljivo vsebino (DLC, downloadable content). Ob takem tempu nam inačice za iphone, gizmondo in oric novo ne uidejo.

BF1943, ki ga kupimo spletno na Xbox Live Arcade ali Playstation Storu, ne izumlja tople vode, marveč staro igralno formulo oskubi na najbolj osnovne elemente, ki pritičejo hitri nalinijski zabavi. Jedro je nespremenjeno od starega Battlefielda 1942 za PC. V prvi osebi se znajdemo na pacifiškem bojišču med drugo svetovno vojno in si skupaj z do enajstimi kameradi na eni od dveh strani prizadevamo zasegati ter braniti zastavice – kontrolne točke. Ko točko nekaj časa nadzorujemo, nam pripade in s tem upočasni odštevanje točk, katerih padec na ničlo pomeni izgubo boja. Sovrag, ki je Američan ali Japonec, nam pobjedo seveda skuša preprečiti, najraje tako, da nam da šus v glavo ali nas odpihne z obličja zemlje z dobro merjeno granato.

Toda 1943 je zglancan tako, da postane najhitrejši predstavnik serije. Poklici so le še trije: pehotnik (infantryman), puškar (rifleman) in izvidnik (scout), ki pokrivajo bližnjo, srednjo ter veliko razdaljo. Vlogo je tokrat moč spremeniti sredi akcije, saj padli nasprotniki puščajo opremo, katere zaseg nam dodeli nov poklic. Streliva ni treba več pobirati, saj se obnavlja samo, dočim je repetiranje še vedno prisotno – kakopak zato, da se lahko s praznim nabojnikom znajdemo pred Japoncem s bridko sabljico. Tak ne rjove kot v Call of Duty 5, seveda pa kriči kot jesihar pred svojim televizorjem, česar se toplo zavedaš. Tudi spisek vozil je kratek: poleg džipa so tu tanki, lovska letala in patruljni čolni. Taktično pomembna pa so statična mitralješka in topniška gnezdeca. Zanimiva je opcija strateškega bombardiranja, saj lahko ob zasegu radijske postaje prikličemo tri težke bombnike, ki jih nato skozi merek usmerjamo na cilj.

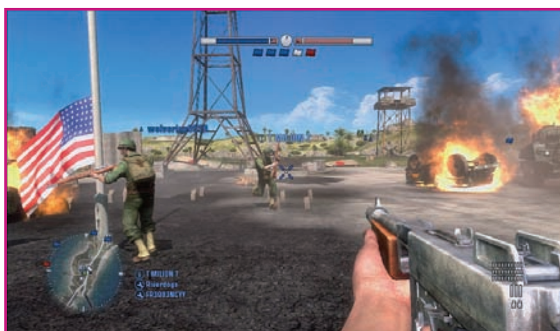
Kar BF1943 reši pred nevarnostjo prevelike popreproščenosti, je mojstrska uravnoteženost, tako glede poklicev kot vozil in kart. 24 igralcev na zemljevid je premalo, da bi lahko posamezna stran branila vse ključne položaje, zato se frontna črta nenehno giblje, ozemlja pa nudijo veliko možnosti za improvizacijo in napade z boka. Dodatno vrednost pridoda grafični motorček Frostbite, ki drugod poganja Bad Company, kar poleg prelestnega videza pomeni uničljivo okolico. Slednja pride še kako do izraza, ko ti sovražni tank skozi gozd nepričakovano prilomasti za hrbet. Boj je zaradi visoke hitrosti in izpiljenosti zabaven kot že dolgo ne, je pa zato manj taktiziranja, nad čimer bodo privrženci simulacijskega vidika Battlefieldov vihali nos.

Res je, da puščavništva 1943 ne premore, razlik med Ameri in Japonci tudi ne (z izjemo sabljice), prizorišča pa so samo štiri, in še ta stara. Poleg treh otoških iz izvirnega 1942 je tu čista letalska, ki so jo špilavci odklenili po izidu s tem, da so skupno potamanili 43 milijonov nasprotnikov. A igri bi stežka očital manko vsebine, saj ti dolgčas ob izpiljeni akciji in tisočih sodelujočih zlepa ne postane, poleg tega pa ne moreš, da ne bi opazil, koliko dela je šlo v podrobnosti. In na vse skupaj je nalepljena ugodna cena. Kljub temu pa bi si želel kakega dodatnega otočka, o kakršnih avtorji še niso govorili, čeprav lahko dodatke skoraj gotovo pričakujemo. Ali odklenljive vsebine, ki je, z izjemo omenjene karte, začuda ni. So jo vso ponucali za Heroje, heh. ***Aggressor***

Electronic Arts ● X360 / PS3 ● 15 EUR



● 1943 premore ta hakeljc, da nasprotniku življenje odteka ne samo z izgubljenimi zastavicami, marveč tudi s padanjem soldatov. In to tem hitreje, čim več zastavic imamo.



● Ker uvajalnih misij ni, bodo začetniki sprva gledali malo križem. A se človek navadi, ker baš hude filozofije ni.



● Karte niso majhne in ponekod bi si želel kako terensko vozilo več. Oziroma manj ljudi, ki ti ga pajsnejo spod nosa.



● Ne zanašajte se na konzolaško pomoč pri merjenju, ker je je minimalno. Vseeno pa letala hitro padejo.

GAROU: MARK OF THE WOLVES

Tele dvorazsežne, eden-na-enega pretepačine iz leta 1999 (istega leta, kot je izšel Street Fighter 3: 3rd Strike) še zdaleč ne poznajo vsi. A to ne pomeni, da ni odlična ali da v poznavalskih krogih ne



● Nabor tepežkarjev iz serije Fatal Fury, kot sta Rock Howard in Terry Bogart, je Slovencem znan neskončno manj od likov iz SF in MK. Omejenost na avtomate in konzole je to!

uživa kultnega statusa. Nasprotno, izvirnik, ki je bil ena zadnjih iger za za avtomatno-konzolni sistem neo geo, je drag in cenjen. Na 2Dfighter.com, kjer si pecejaši emulatorsko preštevajo rebra, pa je Garou šesti po priljubljenosti med ducati naslovov.
Skipajmo najprej slabe stvari. Ogledno in slušno gre na Xbox Live Arcade za enak špil kot pred desetletjem in čeprav so gibljive sličice ter ozadja tehnično lepa, si bodo grafično-zvočne cipe rezale žile. Prebarvanost v slogu Street Fighter HD Remixa ne bi škodila. Rutinskost konverzije za X360 se kaže tudi po špartanski, težko razumljivi dokumentaciji, manku dodatnih načinov (vse, kar je, so linearna, štorijalno bleda enoigralska kampanja, preživetveni način, vadbeni modus ter preštevanje reber s človeškim nasprotnikom na istem kavču ali na liniji) ter nezanesljivem spletnem mlatenju. Internetne konkurence je že tako malo, še proti tisti, ki je, pa je težko igrati zaradi opaznega zamika. Domala vsak spopad, v katerega sem se podal, je imel opazen lag, številčna ocena pinga pa je bore malo vplivala na bojevanje. Vsekakor je internetna koda dosti slabša od onih v SF4, SSF2HDR in MvC2. Takisto opozarjam na slabi digitalni križec na xboxovem joypadu. Za količkaj resno ukvarjanje potrebuješ boljši igrator, kar pomeni recimo MadCatzov fightpad, še raje pa digitalno arkadno palico. O njih smo obširno pisali v prejšnjem Jokerju.



● **Grafika ne bo očarala nikogar, saj je še bolj starikava kot pri Marvel vs. Capcom 2. Poskrbeli niso niti za priredbo širokim zaslonom.**

Pa se je sploh vredno opremljati, se ubadati z zelo dobro umetno pametjo (ta presega marsikako moderno pretepačino!!) ali vabiti prijatelja v fizične goste? Sploh ob behemotskem Street Fighterju 4? Če imaš rad kakovostne klasične japanske fajterščine in ti ločljivost 320 x 224 ni mrzka, definitivno. Garou se namreč postavlja z izredno dodelanim borilnim sistemom. Na površju je vse dokaj enostavno. Z osmimi smermi ter štirimi udarci (šibka roka in noga, močna noga in roka) usmerjaš svojega borca iz nabora dvanajstih. Sliši se malo in večina jih je precej standardnih oziroma se je nanje težko čustveno navezati. A finta je v njih izredni uravnoteženosti, saj Garou ne slovi zastonj kot ena najbolje balansiranih pretepačin. Deliš navadne in posebne udarce na podoben način kot v SFjih, prijemaš, nadzoruješ prostor in razdaljo, zatiraš skoke, izmenjuješ visoke in nizke žvajze, nabiraš moč za silovite fantazijske poteze. Dogajanje je kar brzinsko in energije zmanjka dokaj hitro.
Ko dojameš osnove, špil nudi še marsikaj. Alternativa navadnemu blokiranju je just defend, podoben parryju iz SF3, ki ga izvršiš tako, da blokiraš, tik preden se te napad dotakne. Če ti uspe, dobiš nazaj košček življenja, hitreje reagiraš in imaš priložnost, da greš takoj v določene vrste specialko. Potem je tu robusten kombinacijski sistem, ki skozi nizanje udarcev in preklice omogoča uničujoče kombote, a le, če ti je povsem jasno, kaj delaš. Svoje doprinese sistem T.O.P. – Tactical Offense Position. Ta omogoča, da pred bojem določiš želeno tretjino svoje življenjske črte. Ko je energija v tej tretjini, se lik sveti in ima določene prednosti, kot sta obnavljanje energije in dostop do ekstra močnih napadov. Ne gre pozabiti na lažne napade ... modificiranje specialk ... izmike ... močne protiudarce (counterhits) ... strtje bloka (guard crush) ... Cela znanost v varljivo starinskem in luštno poceni paketu!
Igri sicer manjka brutalne energije, ki jo prinašajo novejše tepežkarice, in nenavadnih prijemov v slogu moštev iz Marvel vs. Capcom 2, dočim je podoba ob SF4 ter BlazBlue kamenodobna. Ves izdelek je ukalupljen, liki so nekam bledi, spletno igranje pa pokvečeno. V ta namen je bolje zapreči PC in se priklopiti na *2Dfighter.com*. Toda Garou ni kar tako ena najbolj spoštovanih predstavnic zvrsti in če bi ga rad igral na 'boxu, Live Arcade to omogoča. ***Sneti***

SNK Playmore ● xbox 360 ● 10 EUR



● **Način 16 : 9 ni raztegnjen, ampak na zaslon fašemo slikici, ki hočeta ustvariti vtis, da igramo na avtomatu**

WIPEOUT HD FURY

Norrriiiiiiiijaaaaaaa! V futurističnem vozilcu, ki lebdi tik nad tlemi, s tisoč na uro in s(v)ilno gladkimi 60 fpsji pičim po hladni, ostri progi, sluham vrhunski unc-unc in komaj diham. Spočetka sem se seveda zaletel v vsak rob, ko sem izključil pomagalo, toda zdaj mi gre bolje. A še vedno ne tako, da bi iz besnega kaosa najvišjega hitrostnega razreda od štirih po želji ustvaril urejenost. Zdaj položaj nadzorujem, v naslednji sekundi sem prepuščen drvenju kot svinje v maline, redno zmešanemu s pobiranjem orožij in pospeškov. Prepuščen eni najboljših arkadnih dirkačin, kakor reciklirana iz starih playstationovih časov že je.
Hja, porečeš, vse to drži že za Wipeout HD (J183, 82) – kaj je potem novega v dodatku Fury? Kar dosti. Telegrafsko rečeno je to osem prog, trinajst vozil, trije sveži načini, kampanja z 80 dirkami (izvirna: 87) in predelani meniji. Usta se nekoliko povesijo, ko izvedo, da so bile vse normalne steze že videne na PSPju. Modesto Heights je iz Wipeout Pulse, dočim so Tech De Ra, Amphiseum in Talon's Junction iz Wipeout Pure. Isto velja za piste modusa zone, ki jih spoznaš po tem, ker nimajo okoljskih tekstur. Jep: Pro Tozo, Mallavol, Syncopia in Coridon 12 so vse iz Pura. Škoda, da



● **Novih powerupov ni. Kot v osnovni igri jih jemlješ s piedestalčkov, ki nato za kako sekundo ugasnejo.**

Studio Liverpool ni izdelal čisto novih stez ali da ni posegel dlje v zgodovino, saj je imel Wipeout 2097 prizorišča za prste obliznit. Po drugi strani pa so steze izvrstne kot vedno. Vsaka je izpiljena do najmanjše grafične in igralne podrobnosti, sleherna občutno drugačna v naslednjem hitrostnem razredu in do neke mere samosvoja z drugo frčalico. S tem, da jih ne gledaš na PSPjevem zaslončku, temveč na veličastnem dnevnosobnem nadekranu, pisanem nadomestku za falus. Da se vozijo kot sanje ne glede na to, katero firmo vzameš, sploh ni treba govoriti. Med drugim je tako, ker se čutijo še malo hitrejše in z več pobiralnimi točkami bolj prirejene stalnemu boju. Furiji, hjah.
Zlasti v novih modusih. V eliminatorju se trudiš z uničevanjem nasprotnikov doseči ciljno vrednost (NEPRECENLJIVO je, ko se obrneš za 180 stopinj in zasledovalcem spustiš rakete v goltanec); zone battle je varianta tega na conskih dirkališčih; medtem ko detonator conam doda streljanje min. Vsi trije modusi so odlično zamišljeni in poblaznelo igralni. Njih izmenjavanje s petimi starimi modusi razgiba kampanjo, ki je

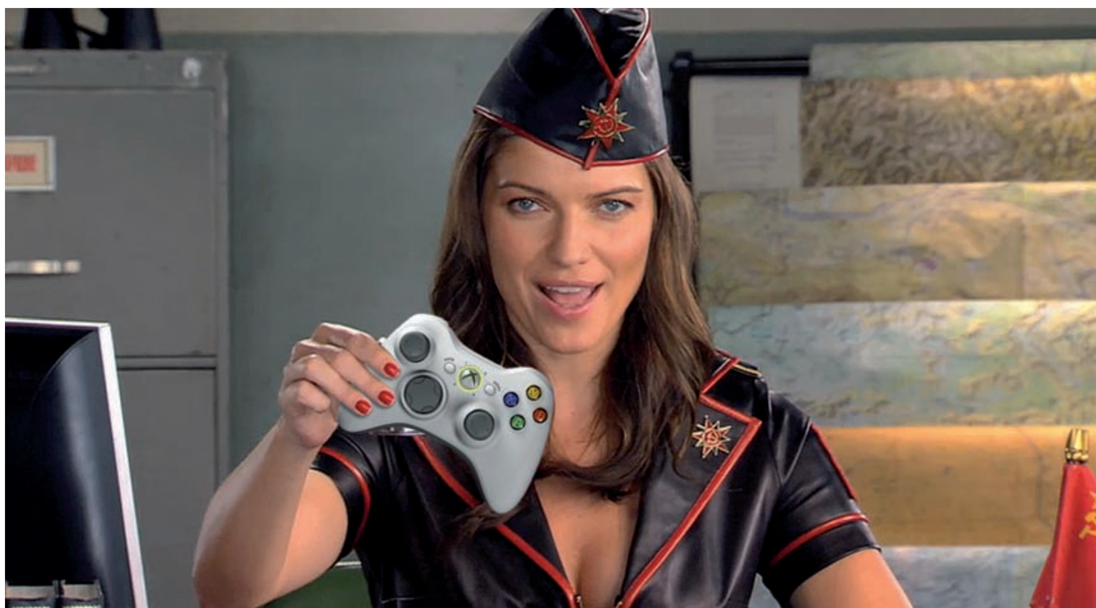


● **Modus detonator samodejno vse bolj pospešuje ladjico, med vodenjem pa moraš še streljati. Zakon.**

na dolgi rok še vedno nekam monotona, brez vmesnih dogodkov in naprednosti v slogu zgodbe. Itak je ves špil (namenoma) hladen in brezoseben. A vseeno ga z radostjo igraš ure in ure, ker veš, da te čaka naslednji brzinski razred ter s tem nova izkušnja.
Odklepabilnosti bi lahko bile boljše, razlike med plovili tudi, šraufanja še vedno ni in s Fury skupno osem normalnih (ne-zone) prog ni toliko, kot bi si želel. Toda po drugi strani na Playstation Networku za skupno 28 evrov kupiš arkadno dirkačino, ki pumpa litre adrenalina in hkrati zahteva toliko pozornosti ter spretnosti kot resne simulacije. Za lastnike Wipeouta HD je Fury domala obvezen, razen če si se res res res prenajedel Pura, dočim je nakup obeh dolžnost vsakogar, ki ceni akcijsko divjanje in ni do konca zaslepljen s plehkimi hollywoodskimi norivščinami po kopitu Hitrih & drznih. Toliko hitrosti in drznosti kot v Wipeoutu namreč najdeš redkokje. ***Sneti***

Sony ● playstation 3 ● 8 EUR

GENERALI BREZ MIŠI



Realnočasovne strategije so naposled opazneje vdrle v konzolno trdnjavo in Aggressor razišče, kako jim je to uspelo brez miši. Pri čemer opazi, da utegnemo na ta rovaš kmalu dobiti samosvoj podžanr ...

Že za trirazsežne streljanke je svojčas veljalo, da na konzolah ne bodo nikoli tako popularne kot na sobnih računalih, saj analogna gobica ne zmore ponuditi enako natančnega in hitrega nadzora kot miška. Pa smo dobili Halo in ostalo je zgodovina. Mnogim je zijanje naokoli s paličico še vedno za kozlat nerodno v primeri z mišjo (A sem jaz kriv, da ne znajo?! - Sneti), toda praksa je pokazala, da zverjad ne dobi zato nič manj krogel med oči. Streljačinam pa so sledile akcijske realnočasovne strategije, ki so pojem hitrega klikanja povzdignile v nečloveške višave in se zadnja leta skušajo pririniti na obtelevizne škatle, ker je tu veliko cekina.

Če z upokojenskim premikanjem kurzorja na xboxu primerjaš dvesto in več klikov na minuto in stotine z mišjo 'prevoženih' metrov, ki jih v enem dvoboju v Starcraftu počno korejski mutanti, ti mora iti malce na smeh. Toda! Halo Wars so v prvih dveh tednih prodali v več kot milijonu izvodov. Marsikateri od teh gre na račun zvenečega imena, a tudi igra sama je dobra. Smo mi tako dejali (J189, 83). Poleg tega smo dobili EndWar s samosvojim glasovnim ukazovanjem, Stormrise, ki je sicer ogaba skoz in skoz, a je skušal vnesti novosti pri označevanju enot, Swords & Soldiers za wii, ki se osredotoča na bistvo žanra in glodalca nadomesti z wiimotom ... Ne, RTSji na konzolah niso več le uboge odvrtkovne pare, ki jih pljune in zapusti vsakdo, ki okusi miš.

Gobica in puščica

Temelj nadzorskega razkoraka med računalnikom in konzolo je seveda naveza mišulje in tipkulje, ki je za ta posel kot naročena. Vmesnik realnočasovk je že od Dune 2 dalje osnovan okoli določanja položaja s klikanjem po tlorisni karti in vrsti ikon. Miška je namenjena ravno temu: orientaciji po ravni površini, kjer se naši gibi roke po mizi prevajajo v romanje puščice po ekranu. Igralna palica (joystick), katere miniaturni posnetki so analogne gobice na igralnih ploščkih (joypadih) modernih konzol, je po drugi plati namenjen usmerjanju. Že piloti v letalih ga imajo za to, da letalo poženejo v obrat, ne da ga koj postavijo v točko, kot lahko to storijo igralci streljank s pogledom. Naši možgani gibanje po površini dosti laže prevedejo v potovanje po zaslonu kot nagib palice. In čeprav bi posedovali nečloveško sposobnost ter mogli možgansko čutiti premike do kotne minute natančno, nam hodi v zelje hardverska natančnost. 'Vzvod' je pri miški vsa naša roka, levji delež od komolca dalje, medtem ko je to pri paličici le dlan. Zajeten del uporabnikov najsodobnejših glodalcev z občutljivostjo 4000 dpi in frekvenco zajema 1000 Hz predstavljajo igralci akcijskih realnočasovnih strategij, ki zahtevajo brezkompromisno brzino ter natančnost. Hitrost potovanja roke, ki znaša med enim in dvema metroma na sekundo ter dvesto in več kliki na minuto, ki morajo zadeti natančno tja, kamor želimo, zahteva strojni vmesnik, ki bo tega sposoben. Risalno tablico, torej! Hec.

Ironija je potemtakem, da je bil eden prvih RTSjev, Herzog Zwei iz leta 1989, ki je postavil temelje sistemu gradnje enot, napravljen za Segin mega drive. Kot zanimivost naj omenim, da je bila tam 'puščica' naša osrednja enota – transformer, ki se je lahko preoblikoval iz robota v letalo. Če smo hoteli v bazi graditi, smo ga morali zapeljati nadnjo, s tem pa tudi na zaslon, ki je robota pestoval. Zelo podobno nadzorno shemo uporabljajo današnji naslovi.

Toda konzolni vmesniki niso šli zmerom v take izvirnosti. Dune 2 za mega drive je imel recimo čisto običajen 'miškin' kurzor, s katerim je bilo treba žokati ikone, le da si ga usmerjal z digitalnim križcem. Prav tako vrsta nadaljnjih Westwoodovih naslovov za drkalice. Command & Conquer z dodatki za saturn in Red Alert ter Dune 2000 za playstation so bili vsi podobno slabo prirejeni konzolnemu ploščku. Edina prilagoditev je bil večji vmesnik z ikonami za gradnjo, da si jih s puščico laže zadel. Oziroma da si jih sploh prav zapopadel, saj je bila grafična ločljivost teh verzij praviloma porazna in je bil tank videti kot odpirač za konzerve. Največji tedanji hendikep je bila odsotnost tipk z bližnjicami za gradnjo in označevanje enot, kar je bila malomarnost avtorjev, saj imajo joypadi vseeno več knofov kot dva. Zaradi tega je bilo treba praktično vse storiti z opletanjem puščice, kar je iz boja napravilo tak užitek kot čiščenje straniščne školjke. In še eno kaprico so si izmislili: med misijami se ni dalo shranjevati, kobajagi zaradi odsotnosti trdega diska. Žur.



Z letalcem smo v Herzog Zwei enote lahko tudi prevažali okoli. To je bil edini trenutek, ko smo jim lahko zadali nove ukaze, zaradi česar je igra zahtevala zvrhano mero predvidevanja.



V inačici Dune 2 za mega drive je bilo z uporabo kode ('powercrush') moč zašpilati kot frjolčni cesar Frederick, pač v misijah, ki so že tako vključevale sardaukarje. Ja, to pomeni tudi zadnjo.

Playstation je bil koncem devetdesetih edina konzola, za katero so si upali prevajati akcijske realnočasovke. Poleg omenjenih Westwoodovih naslovov smo tamkaj ugledali KKND2, Tzar: Burden of the Crown, Tanktics in Warzone 2100. Povečini so bile vse lesene kot hudič, le zadnja od naštetih se je vendarle spomnila, da ima kontroler več kot dva gumba. Akoravno sta bila zaslon in indikator še vedno ločena, je konzolni Warzone premogel veliko več bližnjic za odpiranje menijev kot tekmice in nekako postal model za današnje sisteme. Še ena bagatelca: umetna pamet v inačici za PS je bila boljša od tiste na PCju. Kar ni baš umetnost, ker je bila računalniška zares zares grozljivo obupna. A če bi na PS neposredno prenesli še to, bi imeli na vesti povečano število samomorov.
Nato je prišlo do zatišja, kajti z izjemo Army Men ter Aliens vs. Predator: Extinction za PS2, katerih tudi, če bi ne bilo, velike konzole do leta 2006 niso ugledale vidne tovrstne igre. So bili mar založniki sposobni vreči kritiško oko na lastne izdelke? Ne, razlog je banalen: prodaja strategij za konzole je bila švoh. Zanesenjaki so posedovali PC in jim ni prišlo niti na misel, da bi si zniževali kvaliteto življenja z žokanjem paličice, prenešeni naslovi pa so bili za živelj, ki je konzole kupoval, preveč nerodni.



Aliens vs. Predator: Extinction se je nakanila biti prva resna strategija v aliensko-predatorskem svetu. Na koncu bi v dilemi med igranjem igre ali smrtjo v alienskih čeljustih raje izbral slednje.

Hoja v krogu

Toda z nastopom zadnje generacije konzol in vedno večjim prehajanjem iger z ene platforme na drugo so se možje s fascikli zopet opogumili. Tako smo leta 2006 na xbox 360 dobili LOTR: The Battle for Middle-earth 2, ki sploh ni bil švoh. Končno je spojil kurzor in premikanje ekrana, tako da je križec enostavno postavil na sredino. S tem je prišlo do nujno potrebnega poenostavljenja gibanja pogleda, ki bi na PCju zaradi hitrosti miške težko shajal, tu pa ga počasna gobica ni ovirala. Ker ni bilo več puščice za klikanje po ikonah, so vse podmenije vezali na gumbe, posamezne razdelke pa je obvladoval bržda najpomembnejši element vmesnika: meni v obliki kroga. Ta je izrabil dejstvo, da sta igralna palica oziroma gobica po naravi namenjeni usmerjanju. Zato je opcije postavil na obod kroga in do njih je vodil zgolj sunek paličice v določeno smer.
Škoda, da je imel BFME2 v tem slogu narejen le del menijev. Očitno je šlo za čisto srečo, ker so bili krožni že v inačici za PC, ostanek pa je bil linearen. Da avtorji, studio EA Los Angeles, sistema še niso prav pogruntali, se je pokazalo leto zatem s Command & Conquer 3: Tiberium Wars, ki je bil tudi na X360 ves obremenjen z grozljivimi linearnimi meniji. Za bruhat. Šele dodatek Kane's Wrath je stvari postavil na svoje mesto. Podobne tegobe so kazile predelavo Segine Universe at War za Microsoftovo konzolo, koder si med potovanjem po vrstičnem meniju mimogrede zgrešil želeno opcijo, medtem ko je imela x-verzija Supreme Commanderja privzeto krožne. Žal slednjo umori množica strojnih tegob in če imate dostop do peceja, je nikar ne kupujte.
Krožni meniji, vezani na gumbe, in križec v sredini igralnega polja so tako omilili tegobe pri joypadnem nadzoru konzolnih RTSjev in zvečine potlačili prej skoraj vedno prisotno željo, da bi na drkalico priheftal miško. Nemara tudi zato večina modernih strategij za konzole miši sploh ne podpira. A križevega pota s tem ni bilo konec, saj hitrosti miške ne more nadomestiti noben, še tako dobro zastavljen vmesnik. Izurjenec lahko z njo natančno spremeni smer do desetkrat v sekundi, kar je z gobico nepojmljivo. To na primer omogoča tako imenovano 'poplesavanje', ko igralec iz linije enot v boju umika poškodovane in v mesoreznico pošilja sveže. Za kaj takega je potrebno zelo hitro označevanje, ki je na konzolah brez miši nemogoče.
Prav označevanje je ena največjih hib konzolnih realnočasovk, zlasti ustvarjanje skupin. Vsi navedeni naslovi so s PCja direktno prenesli zajem s pravokotnikom, ki ga poznamo iz prvega C&Cja. Zaradi počasnosti gobice zna biti to nadvse frustrirajoče, saj vsi vemo, kako rad se vanj zatakne kak nepovabljenec, nakar je treba manever brzopeto ponoviti. Zaradi tega je obvezna tegoba vseh navedenk, tudi Red Alerta 3 za X360 in PS3, da se položaj močno zakomplicira, ko v boju izbruhne kaos. Zanimivo, da je BFME2 zaradi svojih formacij v tem oziru elegantnejši od sodobnejših bratov, saj je označevanje lažje.



Supreme Commander za xbox 360 pokaže še eno lastnost novejše generacije realnočasovk. Vmesnik je glede na PC pomanjšan in ne več povečan kot pri starejših konzolah.



Krožni meni v vsej svoji lepoti, tu v Kane's Wrath. Praviloma ima največ šestnajst opcij, saj bi jih več pomenilo izgubo preciznosti pri hitrem odbiranju.



Marsikdo je polagal upe v Red Alert 3, saj so EA navrgli, da imajo v rokavu kup novih prijemov. Na koncu o njih ni bilo ne duha ne sluha, saj je vmesnik podoben tistemu v Kane's Wrath.



Še ena luštna lastnost, ki je bila v BFME2 po naključju že na PCju, so fiksne baze. Prijem so nazadnje povzeli v Halo Wars.

Jabolka in hruške

Najnovejše konzolne strategije začenjajo zato ubirati nov pristop. Dizajnerji so se sprijaznili s tem, da bodo morali napraviti drugačne igre, ne samo malo prirejati računalniškega vmesnika. Na konzoli je treba kar najbolj zmanjšati potrebo po gibanju in klikanju, kar pomeni rezanje velikega števila elementov iz igralnega polja. Za začetek stavb, saj postavljanje bajtic botruje znatnemu odstotku klikov. EndWar in Stormrise jih sploh nimata (z izjemo nadgradenj strateških točk), dočim Halo Wars baze omeji na natanko določene dele karte. Pri tem ob pritisku zgolj določimo, katero stavbo postaviti, ne pa tudi, kam. Wiijev Swords & Soldiers ima na primer celo samo eno bajto na levi strani 2D polja, iz katere pride vse.



Najboljša pogruntavščina v Halo Wars je brez dvoma samodejno skakanje na gruče enot, kar bo, upam, pobral še kdo.

Nadalje so enote že v štartu združene v gruče, da jih je laže zadeti. Halo Wars namesto označevalnega pravokotnika uvede 'čopič', s katerim zarišemo po površini. Prijem deluje, želel bi si le, da bi bil vezan na kak drug gumb, ker je v trenutni inačici počasen. Stormrise ima spodleteli whip-select, koder z žarkom ciljamo ikone posameznih enot, ki jih vidimo skozi teren. Dokler je soldatov malo, je sistem zadovoljiv in na velikih kartah celo hitrejši od klasičnega. A kakor hitro so ikone preveč na kupu, nastane zmešnjava.

Najbolj samosvoj je EndWar s svojim glasovnim ukazovanjem. V tem špilu ima vsaka enota svoje ime in označimo jo tako, da jo z njim pokličemo skozi mikrofon, na primer 'unit two'. Sledi ime ukaza, denimo 'raztelesi', erm, 'attack', ter ime cilja. To seveda pomeni, da mora igra sovražni enoti samodejno pripeti enoličen naziv, kot je 'hostile five'. Zato je potrebnega dosti prostorskega zavedanja, da vemo, kje na karti čepi katera od točk/tarč. Naši prsti so večinoma zaposleni s sukanjem vidnega polja, jezik pa z ukazovanjem enotam. Komandiranje je relativno omejeno in s čebljanjem ne moremo reči recimo: “Ti z nosom postrani, premakni se za dva palca na ekranu v levo in pri tem smešno tancaj.” Premiki so vezani na oporne točke, torej nasprotnikove enote in peščico preostalih orientacijskih točk. Vsako natančno popravljanje položaja s križcem v EndWar ni nič manj tečno kot pri katerikoli drugi realnočasovki na konzoli. Kvečjemu bolj. Da boste videli, kam s tem merim: tudi Halo Wars ima hitre gumbe za skakanje po karti, in sicer za skoke na baze ter, genialno, samodejno na naše gručice. Teh ni treba določati, marveč jih igra dojame sama. Okoli teh točk se suče boj, kajti ko enkrat zapojejo kanoni, je smiselno le še zapovedovati rabo sekundarnih orožij. Na poplesavanje pa kar pozabi.

Igranje RTSjev na konzolah se je zaradi podhranjenega nadzora torej zgostilo okoli hitrih skokov na skupine enot in usmerjanje proti peščici opornih točk na karti. Glavnina trikov leži v tem, da s pravilno kombinacijo vojaštva ob pravem času dosežeš pravo mesto, nakar nimaš kdovekoliko nadzora nad položajem. Lep primer je Swords & Soldiers, kjer je ves hec v pravilni kombinaciji bojevnikov, ki morajo kritično točko doseči ob pravem času. Če to primerjamo z dvoboji v Warcraftu 3, kjer se najprej izvaja igro mačke z mišjo z veliko raziskovanja po karti, nakar se skupine udarijo v zvrhani meri mikromenedžmenta s pedantnim umikanjem poškodovanih orkov, stežka rečemo, da gre za enake igre.

Najbolj vidna sodobna predstavnika zvrsti na konzolah, EndWar in Halo Wars, sta se dejansko prilagodila tako, kot so zlobni jeziki svojčas napovedovali. V primerjavi z naslovi te baže za PC sta vidno popreproščena in nekdo, ki ves dan menca Company of Heroes, naj v njiju ne išče podobne izkušnje. A to ne pomeni, da sta igri zato slabši. Le pozornost se je premaknila s hitrega klikotanja na večjo pazljivost pri pošiljanju skupin po zemljevidu. Ker pristop deluje, to pomeni, da bomo na konzole bržda dobivali strategije, ki ne bodo budile želja po dokupovanju miške in tastature ter utegnejo uvesti še druge zanimive novosti.



Stormrise je primer tega, da inovacije ne gredo vselej v pravo smer. Dodatno zaskrbljujoče je, da je brca v temo tudi prenos na PC.

RTSji s comboti?

RTSji za konzole s tem postajajo samosvoj podžanr in njih igranje za tiste, ki posedujejo PC, odslej ne bo več tak deja vu. Naslovi, ki se ne bodo zadovoljili z direktnim kopiranjem računalniškega igranja ter nadzornih shem (takih bo vse več), bodo gradili na hitrosti mnogoterih gumbov na joypadu, akcijskosti in podobnem. Je pa jasno, da bomo zaradi želje po zaslužku videli naslove s PS3, xboxa 360 in morda celo wiija posegati na pece. To glede na povedano pomeni, da prenosi zaradi razlik ne bodo mačji kašelj, a da se lahko nadejamo raznolikosti in svežine zaradi odstopanja od klasične računalniške nadzorne sheme. Mimogrede, ali še koga čudi, da še nismo videli Defense of the Ancients za konzole? Njegov način z upravljanjem enega heroja bi bil za igrator kot nalašč. Voham ga v prihodnosti.



EndWar je opravil s predsodki, da je glasovno ukazovanje tehnično še preveč v povojih. Sedaj ga je treba kar se da izrabiti.

PRINNY

Nippon Ichi je znan predvsem po izjemnih taktičnih frpjkah, kjer izstopata Makai Kingdom in Disgaea. Prinny: Can I Really Be the Hero je odvrtek slednje, začinjen z elementi prve, gre pa za čistokrvno, domala retro 2D platformščino. V glavni vlogi nastopajo modri pingvini, ki slišijo zgolj na ime Prinny. Debitirali so kot komični stranski junaclji v seriji Disgaea in hitro prerasli v enega najbolj prepoznanih Nippon Ichijevih likov. Načeloma vdano služijo gospodarici Etni in so znani po mizerni samopodobi, piskajočem glasu ter zaključevanju stavkov z 'dood'. No, nekdo je Etni sunil sladico, zato jim babše zaukaže napraviti novo. Ker pa ne gre za navadno tortico, bodo za izterjavo sestavin morali premikastiti zalego zlobnih šefov, sicer bodo leteli z gradu. Tako jim na eni strani grozi genocid, na drugi pa samomor ob skakanju po glavah sovragov.
V danem trenutku vodimo le enega pingvina. Če ta umre, vlogo prevzame naslednji. Skupno jih je na voljo tisoč, na voljo pa imajo natanko deset ur, da Etni vrnejo posladek. Ko se čas izteče, je igre nepreklicno konec in je treba povsem od začetka. Na srečo je ura vezana na obisk nivoja in ne predstavlja dejanskega časa, sicer bi PSPji masovno leteli skozi okno. Obiščemo šest svetov s po šestimi sobanami. Vsak ima svojo tematiko in določeno začetno težavnost, ki se viša skladno z odštevanjem časa. Tako so nočni nivoji težji od dnevnih v istem svetu. Tisoč življenj se morda sliši veliko, a verjemite, da toliko smrti ob nepazljivosti dosežeš kaj hitro. Zlasti ker se Prinny igra kot ploščada iz osemdesetih, v kateri nadzor ni čisto natančen in kjer v zraku ne moreš več spreminjati poti skoka. Sovražnike lahko odstraniš samo z osnovnim tepežem, pred čemer jih je dobro omamiti. To storiš z ritenskim skokom na njihovo glavo, za kar je treba v luftu pritisniti dol in skok. Vnos se registrira z zamikom in ker ne moreš popravljati krivulje, hitro umreš. Sploh pri letečih capinih. Na najnižji težavnosti lahko sicer pokasiraš tri udarce, a je to slaba tolažba. Mnogokrat se zgodi, da skočiš mimo cilja, po možnosti v luknjo, pri čemer je občutek podoben Ultimate Ghosts'n' Goblins. Za nameček ti znajo nepremagani sovražniki slediti čez vso karto in te neprestano napadati, dočim so šefi povsem neusmiljeni. Brez rabe množice naprednejših trikov, od dvojnega skoka do drsenja in lebdenja, si dejansko kmalu tisočkrat mrtev.
Resda je Prinny napihan z odpuljenim humorjem, ki v spregi z pisano, risankasto podobo deluje ljubko in primerno za mimogredno zabijanje časa. A videz vara, saj gre za eno najbolj zajebanih skakačin po Mega Manu. Kot taka je primerna le za veterane žanra in vesoljske hibride, ostali bodo doživeli infarkt, sploh ker bodo menili, da so skoki preveč nenatančni in cenenosti preveč, no, cenene. Po drugi strani pa sčasoma, ko naštudiraš mehaniko, uvidiš, da špil ni nepošten in da si za veliko napak kriv sam. Nadaljevalne točke niso postavljene svinjsko, tako da ti ni treba še enkrat od začetka, ko te šef ubije, in slednje je pravi užitek tepsti, ko imaš gibanje v malem prstu, saj so domišljijski in si lastijo izvrstno načrtovane vzorce. Avtorji so vključili tudi ocenjevanje in skrivnosti, od iskanja lutk do različnih koncev, dočim v enem skozihodu preigraš le kakih deset od skupaj 36 nivojev. Tako ostaja mnogo materiala za ponovne podvige. Če seveda prej ne polomiš konzole. **80** ***Raveer***
Nippon Ichi ● PSP



● Pingvin lahko tu pa tam zajaha leteča in oklepljena vozila, ki mu za trenutek omogočijo neranljivost.



● Pri zračnem napadu se kamera pomakne za herojčkov hrbet in pokaže odsek okolice v treh dimenzijah.



● Če se Prinny prekucne, ga raznese. Da ne pride do spontanega vžiga, poseduje magičen rdeči šal.

THE LEGENDARY STARFY

Po štirih na Japonskem dokaj uspešnih igrah s Starfyjem v glavni vlogi se je cortkana morska zvezdica naposled prikobacala k nam. Gre za dvorazsežno ploščadarico, namenjeno zlasti mlajšim, ki v marsikaterem pogledu spomni na pripetije znane Nintendove maskote, Kirbyja. Toda če v Kirbyju kljub otročjemu videzu uživajo tudi starejši, tega za Starfyja ni moč trditi.



● Šefi so tako videzno kot idejno dokaj navdušujoči. Žal se utvara razblini, ko jih zbiješ v treh sekundah.

Zgodba je podana skozi preproste dialoge, polne nedolžnega humorja, in animirane stripovske sekvence, ki dajo takoj vedeti, da igra cilja na občinstvo rosnejših let. Starfyja in njegovega školjkastega kolega Moa nekega dne preseneti kunec Bunston, ki prifrči z neba. Ker so mu za petami trije nepridipravi z zlohotnimi nameni, ob padcu pa ga je zapustil spomin, mu dobričina Starfy priskoči na pomoč. Skozi dober ducat ur se štorija razvije v prisrčno pripoved o izgubljenem princu iz vesolja in podlem zlobcu, ki preži v senčnem ozadju.
Peterokraki iglokožec plava, stopiclja in skače skozi kakih deset raznovrstnih območij. Začne na peščeni plaži, nakar ga pot odnese na snežne pokrajine, v gozdove, med oblake ... Vse izgleda jako prijetno in dvorazsežni liki se premikajo tako po statičnih kot 3D ozadjih. Protagonist se lahko pohvali z za otroški špilčič impresivnim naborom sposobnosti. Z dokaj raznolikimi sovragi opravi z vrtavkastim udarcem, nakar so tu obvezni dvojni skok, hitrejše plavanje pod vodo, šprintanje po kopnem in podobno. Za nameček se občasno spremeni v zmaja, morsko kravo, kokljo ali duha, s čimer dobi nove sposobnosti.



● Podoba in zvok ustvarita fino vzdušje, značilno za Nintendove naslove. Luštnosti je dovolj, igralnost pa malo šepa.

Sliši se odlično, toda ker je igra namenjena mladičem, je kar preveč enostavna. Starfy lahko obliko spreminja le na vnaprej določenih mestih, kar botruje občutku vodenja za roko. In vsakdo, ki so ga že odstavili od prsi, bo skozi igro odbrzel, ne da bi videl zaslon game over. Nobena prepreka niso niti spopadi s šefi, ki so sicer zabavni in raznoliki, a crknejo hitro in domala brez kančka vloženega napora. Čisto po otroško je zato poudarek na zbiranju. Vsaka deželа ima poleg štirih osnovnih stopenj nekaj skrivnih nivojev, ki ti jih kot nagrado za zmago v mini igrah razkrijejo liki na določenih delih stopenj. Potem je tu zbiranje (ne preveč dobro) skritih zakladov, kjer zaradi rutine ni občutka zmagovitosti, ki spremlja pridobitev zvezde ali kovanca v Mariu. Nekatere mini igre, ki segajo od kuhanja do streljanja, je moč igrati tudi v dvoje, tako kot lahko sotrpin sodeluje v glavnem kvestu na določenih mestih. Pridruženec igra s Starly, junakovo sestrico, ki se lahko pohvali z nekaj lastnimi sposobnostmi.
Starfyja sicer krasijo nintendovski duh, tradicionalna zloščenost tega japonskega založnika, pisana podoba, milozvočna muzika, kup luštnih govorečih morskih sadežev in nekaj solidnih idej. Žal pa je igra pretirano poenostavljena in ne nudi nobenega izziva. Fino za otročad, drugi pa ostanite pri Mariu in Kirbyju. **72** ***Kavbojc***
Nintendo ● DS

BALLOON HEADED BOY



V nekaterih stopnjah se voda dviguje že od prve sekunde. Da ne utoneš, si je treba močno namazati pete in spretno manevrirati med ploščadmi.

Balonoglavi deček si veliko sposoja od Kirbyja. Nastopa v dvorazsežni ploščadi otroškega videza, kjer lahko zajame sapo in z napihnjeno glavo poleti v zrak. Flatulenco mu omogoča malicanje posebnih rožic, ki vznikajo širom ne pretežkih stopenj, pobalin pa po njih išče rumene balončke in hecne modre živalce. Baloni so nujni za odklep izhoda, medtem ko so žverce opcijske in namenjene podaljševanju štirurnega izleta. A kjer je za modrine navedeno, koliko jih je v posameznem nivoju, informacije o preostalih balončkih ni, zato nikoli ne veš, kako blizu si koncu. Za tek se s prstom dotikaš spodnjih kotov zaslona, za letenje, ki nadomešča skakanje, pa zgornjih. Sistem je večkrat preveč občutljiv in hlastav, spet drugič pa trmasto neodziven, tako da nadzor ni močna plat naslova. Žal se nedodelanost pozna tudi v tem, da včasih zgrmiš skozi zidove ali se kje zatakneš.



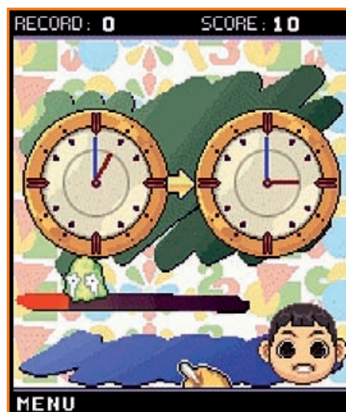
Število rožnih lističev kaže, koliko sape je še na voljo za letenje. Za cvetkami moraš biti stalno na preži.

Prav tako šepa raznolikost. Štiriintrideset stopenj je sicer razdeljenih v več svetov, a videz ostaja pretežno enak, ne spreminja se niti lajnajoča glasbica. Nevarne so bodice, dočim žive sovražnike zastopajo samo velikanske žabe. S tresenjem naprave jih oklofutaš, nakar jim skočiš na glavo. Toda med letanjem skozi prehode oživijo, poleg česar imajo nekatere bodičaste čelade. Od neprilik se ponekod dviga voda in je treba iskati plavajoče deske, drugje je letalnih rož malo in se moraš ubadati s premikajočimi ploščadmi in trampolini.

Pozitivno je, da špil ni linearen in je vedno na voljo več nivojev, ki so vsi kratki in idealni za neobvezne predahe. Zaposlitev je plitka in nekoliko naivna, čeprav stane manj kot evro. A vedeti je treba, da je na spletišču *Balloonheadedboy.com* mogoče igrati brezplačno verzijo v Flashu, kar je za drkamožno balončkanje nevarna bucika. **62** ***Navi***
Gimme5games ● ipod touch / iphone

IQ GENIUS

Ko med martinčkanjem na plaži začutiš, da ti možgani že rahlo gnijejo v lobanji, nemara pride prav mobilno razgibavanje sivih celic z IQ Genius. Špilčič, narejen po priljubljenem Kawashiminem receptu zbirke možganskih vaj, je za telefone prirejen predvsem tako, da je moč uganke reševati z vpisovanjem števil ali pritiskanjem smernih tipk. Paket vsebuje sedem mini iger, skozi katere te vodi risankast belolas znanstvenik. V edinem enoigralskem načinu se podamo v boj s časom pri reševanju preprostih matematičnih računov, štetju naloženih škatel ali beduinčkov v oazi, urjenju spomina v labirintu in podobnih mozgavnih opravilcih. Podiranje rekordov in izpolnjevanje nalog prineseta cekine, s katerimi odpiraš nove mini igre in njih težje inačice. Tu IQ Genius ni dobro uravnotežen, saj so nekatere naloge na težji stopnji dosti lažje kot druge na osnovni. To te vleče k tistim izzivčkom, pri katerih lahko z manj truda dobiš več cekinov in boljšo oceno mentalne starosti, ki jo igra določa glede na skupni rezultat v vseh podigrah.



Ker nas večina na uro bulji le na zaslončku mobilca v digitalni obliki, na težjih stopnjah tale mini špilček lahko hitro postane zelo frustrirajoč.

Če bi obstajala osnovna večigralnost ali vsaj spletna lestvica, bi katero od omenjenih napakic še spregledal. Tako pa po tem, ko odkleneš vso sedmerico dejanj, IQ Genius hitro postane le zehalno dudlanje knofov. In gnitje možganov na plaži se lahko nadaljuje. **65** ***Šerlok***
EfusionX ● java

STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION

Kot marsikater drug frp zadnje čase sta tudi srednje legendarna Star Oceana s prvega playstationa doživela preporod na Sonyjevi prenosni igralni postaji. Kar serijo dela zanimivo, je mešanica znanstvene fantastike in fantazije, ki si jo boš najlažje predstavljal, če si zamisliš ulet USS Enterprisa v Tolkienov Srednji svet.



Štorija spočetka obeta, vendar navdušenje jadrno zbledi. Na novo spisani dialogi so okorni, govor katastrofalen in liki z redkimi izjemami neprivlačni.

No, za razliko od enice Second Evolution vsebuje le za vzorec sci-fija. Vse se prične, ko se Zemljan Claude Kenny, sin še žive legende, pod očetovim poveljstvom odpravi raziskovat sumljiv vir energije na odročnem planetu. Heroj v trenutku nepazljivosti aktivira napravo, ki ga prežarči na neraziskan svet Expel. Tam se zaplete z Reno, hecno deklino z megleno preteklostjo, ki mu obrazloži, da je svet v nevarnosti (šokantno!) ter v njem spozna prerokovanega rešitelja (pretresljivo!). Prva polovica, od oka petnajst ur, je tako tipsko fantazijsko reševanje sveta. Šele ko druščina ugotovi, da se za nečednostmi skrivajo visoko razvita bitja z drugega planeta, se zopet srečaš z ZF-materialom. No, zgodbi kljub fini osnovi ne uspe navdušiti, saj hitro podleže opiranju na klišeje in dolgočasni črnobelosti. Enako velja za dialoge, ki so oddrdrani brez kančka duše. Je pa plusek možnost spremljanja fabule skozi oči Rene, saj na začetku sam izbereš glavni lik.

Žal je precej povprečna tudi igralna plat. Raziskovanje poteka po regelcih, ki jih veli izročilo japonskih frpjev. Lik iz ptičje perspektive sprehajaš po svetu, obiščeš kako mestece, kjer lahko greš po nakupih, in seveda raziskuješ temnice. V slednjih znaš veliko preklinjati, ker so ozadja razmazana in nepregledna, tako da velikokrat spregledaš kak prehod. Zato gredo tolikanj bolj na jetra dostikrat neugodno postavljene točke za shranjevanje položaja in (pre)pogosti naključni boji. Ti se odvijajo na ločenem zaslonu in so realnočasovni, nekako v stilu serije Tales. V druščini imaš naenkrat do štiri člane, med katerimi med boji po mili volji preklapljaš in jim določaš ravnanjske vzorce. Daleč najbolj učinkovit način ta, da vodiš Clauda in besno drkaš po knofu za udarec, kar dobro opiše 97 % spopadov, med katerimi ti vseskozi najedajo predolge animacije coprnij, ki se jih ne da preskočiti. Za nameček je različnih sovragov le peščica, tako da venomer srečuješ enake beštije, ki se razlikujejo le v barvi ali imenu.

Spisek zamer se tu ne konča. Dosti časa izgubljen postopaš naokoli, saj ni dovolj jasno nakazano, kam moraš iti in kaj ti je storiti za nadaljevanje rdeče niti, kljub slabi podobi pa gladkost igranja stalno pada, tja do nesprejemljivosti. Igra se na škatli hvali tudi z na novo dodanimi vmesnimi animejskimi sekvencami, ki pa so redke in povprečne. Rešilna bilka je zanimiv sistem višanja stopenj likov. Skozi boje zbiraš izkušenjske točke, ki



Realnočasovni boji te pustijo hladnega, saj temeljijo na tlačanskem knofodrku. Za nameček se računalniško vodeni liki izkažejo za precej nesposobne.

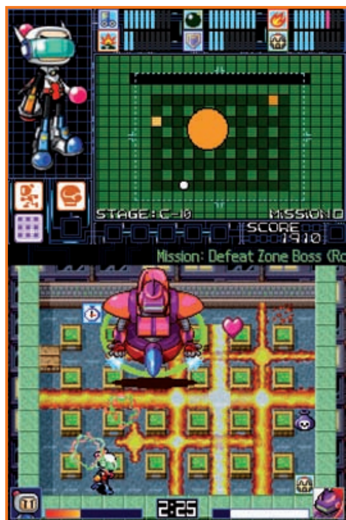
jih nato vlagaš v kup veščin. S tem višaš statistike in se učiš bojnih veščin, kuhanja, kovanja, igranja in skladanja glasbe. To doda nekaj prepotrebne globine. Toda Star Ocean: Second Evo drugače ostaja siva, povprečna igra za najbolj okorele frpjaše. **59** ***Kavbojc***
Square Enix ● PSP

BOMBERMAN 2

Bomberman je ena tistih zimzelenih, že desetletja prisotnih serij, ki imajo toliko nadaljevanj, da se človek vpraša, katera temna magija avtorjem pomaga. Bomberman 2 v osnovi zvesto sledi temeljni Bombaševi ideji. Stricljа vodimo po raznovrstnih blodnjakih in medtem za seboj puščamo bombe, ki razstreljujejo ovire ter sovražnike. Cilj je usmrtitev vsega življa, ki nas skuša ugonobiti na mnogotero načinov – s sabljami, lastnimi bombami, laserji ... Ob tem pobiramo priboljške, ki lik nadgradijo z višjo hitrostjo, močnejšimi bombami, zmožnosti njih pobiranja ter metanja in podobnim.
Prvo polovico špila tvorijo enoigralske misije. Povezuje jih sicer zgodba, ki pa ni vredna omembe. Tu se z mučenikom prebijamo skozi stopnje, razdeljene na posamezne naloge, recimo poboj vseh sovragov ali pritisk določenih stikal, na koncu pa spražimo šefa. Kar ta puščavniški način bistveno razlikuje od večigralskega in prejšnjih verzij, je ozaljšanost s frpjskimi elementi. To pomeni, da med igranjem pobiramo dele oklepov, ki jih lahko nato pred začetkom vsakega podviga namontiramo na Bombermana. S tem mu za stalno izboljšamo nekatere sposobnosti. Vsekakor je nadgrajevanje hudirjevo dobrodošlo, saj zna težavnost na trenutke nenormalno poskočiti in nas pred bridkim koncem reši le povečana obramba.



Všečno je, da se opremljeni oklepi vidijo na liku tudi med igranjem. Tako nadgrajevanje ni neka abstraktnost, ampak je v užitek.



Šefeti nam znajo s svojimi velikanskimi izstrelki pošteno zagreniti življenje. A uspeh sledi vztrajnosti in nesamomorilnosti.

V večigralstvu se lahko lokalno spoprimemo z do osmimi igralci ali boti, po internetu pa s štirimi. Tu ni naprednih mehanik iz samotarstva, vendar divja akcija in neobremenjenost z dodatki sam po sebi zagotavlja, hehe, bombastično izkušnjo. Umetnopametni nasprotniki so neusmiljeni, število stopenj je solidno, možno je deliti hendikepe in določati ekipe ... Ni, da ni. Zelo dobrodošlo je tudi, da je lokalno večigralstvo za vso osmerico sodelujočih izvedljivo z enim samim izvodom igre. DSova dvozaslonskost je takenako dobro izkoriščena, saj se igralna površina v nepuščavništvu raztegne čez oba zaslončka.
Kljub nekaterim pomanjkljivostim, kot so mestoma nenatančen nadzor, nerodno opremljanje heroja in nihajoča težavnost, je Bomberman 2 najboljša izvedenka te serije na ročnih drkalicah, morda celo na splošno. Zatorej je še kako vredna ogleda. Bum! **83** ***Gigen***
Hudson Soft ● DS

ROLANDO 2: QUEST FOR THE GOLDEN ORCHID

Drugi obrok Rolanda v grobem postreže z enakimi sestavinami kot prvi. Stopenj je nekaj čez štirideset, zgodba pa si zamisli lov na zdravilno orhidejo za obolele modrece. Ponjo pošlje rolande, lococasta bitjeca brez udov, ki jih z nagibanjem ipoda ali iphona kotališ po pokrajini, da dosežejo izhod. Rešiti je treba zahtevano število krofkov, ki ti lahko umrejo na osteh ali v gobcu kake zveri. Slednje so omilili, saj plena ne ugonobijo že ob prvem stiku, tamveč je vmes prehodna, omamljena stopnja. Nivoji so povečini kratki in znova nagrajujejo z medaljami, če jih prelezeš v zahtevanih nekaj minutah ali pobereš vse dragulje. Rumeni elementi, recimo dvižne ploščadi, so namenjeni neposredni prstovni stimulaciji, medtem ko stikala aktivirajo rolandi. Tako dobiš na voljo različna orožja za odkrižanje sovražnikov, recimo loke in laserska polja. Nadalje se vrnejo bombe, lahko pa si prst na posebnih mestih tudi napolniš s smrtonosno energijo. Potem z dotikanjem in velikim užitkom popokaš rokovnjače in oviralne kište širom zaslona, po katerem lahko pogled prosto premikaš. Pogosto je na sporedu sodelovanje med skupinami, ko vojaki in letalci izvidniško pripravijo pot za manj spretne bratce in sestrice, da se lahko na koncu vsi skupaj počijo na težnostno stikalo in odprejo prehod. Po novem so rolandi tudi različno težki. Zavaljenčki v vodi, ki je tokrat eden ključnih elementov, padejo na dno, lažji plavajo na gladini. To je poseben izziv, ko moraš reševati člane kraljeve družine. Veljaki so negibni in spijo kot topi, dočim se razvajena princesa kotali po svoje in zahteva, da ji kidaš pot.
A kakor je vse skupaj pisano in prikupno, te nepričakovano zaskeli, kako grdo izza kulise prosevata hitenje in nedodelanost. Ne le, da avtorji niso popravili plavajočega nadzora iz enice, ki ne dohaja gibanja in predvsem skakanja tako masivnih bitjec, ampak se lahko rolandi še zatikajo za elemente in jih od tam živ krst ne dobi več ven. Še huje: zaradi obtičanega sovražnika lahko postane pot za vedno neprehodna, sploh če si vmes že aktiviral balonček z nadaljevalno točko. Edina rešitev je vrnitev na začetek ali izkoristek enega od reševalnih kipcev, ki pomagajo prečiti pretežke sobe. Težavnost na polovici odprave opazno poskoči tudi zaradi takšnih neumnosti, ki jim v igri takega slovesa ni mesta. Igranja je za osem evrov resda veliko, saj zgolj prvo prebitje traja več kot šest ur, ampak nekaj slabega občutka ostane. **70** ***Navi***
Ngmoco ● ipod touch / iphone

Točkovno stanje kaže okence levo zgoraj. Kompletistične uspehe lahko po spletu primerjaš z drugimi igralci. Prvo preigranje gotovo ne bo briljantno.



Poleg obilice pretikanja stikal se pojavi tudi uganka z vodenjem svetlobnega žarka med prizmami in zrcali.

TOWNSMEN 6: REVOLUTION

Čeprav se marsikateremu trdojedrnemu igričarju graditeljske strategije na mobilniku zdijo neumnost spričo tehnološke omejenosti teh naprav, zna šesti del serije Townsmen prepričati v nasprotno. V vsaki od štirinajstih provinc najprej postaviš svoj domek, nakar se prične klasična zidava prebivališč, gozdarskih kočic, rudnikov, kmetij, univerz in obveznih pekarn francoskih štručk. Prvih pet ali šest ozemelj te uvede in seznani s preprostim ekonomskim modelom in žongliranjem s surovinami. Navadna raja bo zadovoljna že z ribami ali mesom, za vojake ali profesorje pa bo potrebnega več dela: požeti pšenico, jo zmleti v mlinu, dodati vodo in v pekarni speči bagetke. Drugi del igre je bolj osvajalske narave, saj namesto zbiranja določenega števila te ali one dobrine v prvi plan stopijo preprosto zastavljeni spopadi s kraljevo vojsko. Te se lahko lotiš s svojimi vojački ali propagandisti, ki zgradbe in prebivalce na svojo stran pridobijo z namazanim jezikom. Humorna pisanost in funkcionalnost poskrbita, da se premikanje s smernimi tipkami in klikanje po zemljevidih ne sprevrže v mukotrpno iskanje pikslov. Na večurni poti do Pariza tako Townsmen 6 za nekaj evrov nudijo neprelomno, a simpatično dozico spodobne upravljalsko-strateške zabave, boljše od mobilnih Settlerjev. **75** ***Šerlok***
Glu ● java



Meščani so tokrat postavljeni v čas francoske revolucije, igralec pa v vlogo lenobnega Francoza s tečno ženo.

27. avgust



3. september



10. september



www.kolosej.si



KOLOSEJ

Hej, ti! Ti, ja! V novi Smrklji te čaka Taylor Swift, ki živi kot v pravljici ...

Razkrivamo skrivnosti iz sveta fantov ...

... in modne trende za jesen!



Ne zamudi mega posterja Avril Lavigne in Cukra z najbolj vročimi tenisači ta hip!

Že v prodaji!

Več na www.smrklja.si!

SCHOOL

REVIJE

MA-KU-ROS!

Globoki filozofski temelji, podroben svet, pop zvezdnice in medzvezdne bitke. “Je sploh mogoče ne marati Macrossa?”, se sprašuje Luni, ki v čast 25-letnici ljubega univerzuma predoči širše izobraževalni članek. Deculture!

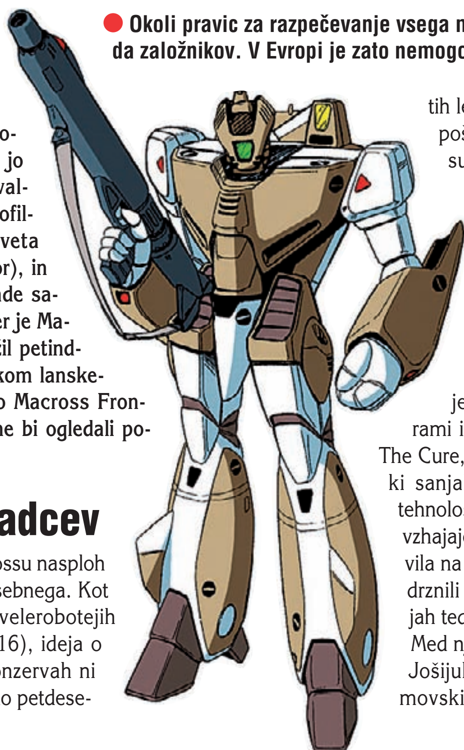
Za vas, novodobno mularijo, ne vem, ampak med nami, ki smo odraščali v osemdesetih in devetdesetih, ni osebka, ki ne bi vsaj slišal za animejsko robotščino Macross. Gre namreč za enega najbolj prepoznavnih izdelkov japonskih animacijskih studiev, ki je v skoraj tridesetih letih plodnega obstoja rodil tri serije, prav toliko celovečercev, sedem kratkih nadaljevank (OVA – Original Video Animation), skupek mang, nebroj računalniških špilov, namizne igre, industrijo plastičnih maket in kupe tematskega kiča, ki so ga ugledali samo Japonci. A še dosti pomembneje: skupaj z Gundamom in Transformerji je v srca fantov širom sveta posadil ljubezen do gigantskih, obliko spreminjajočih bojnih robotov. To so nato negovali in jo še negujeje legije posnemovalcev, med njimi taki visokoprofilneži kot FASA, izumitelji sveta Battletech (serija Mechwarrior), in Blizzard (ne, Starcraft ne krade samo iz Warhammerja 40K). Ker je Macross decembra 2007 obeležil petindvajsetletnico obstoja in jo tekom lanskega leta počastil z novo niziko Macross Frontier, bi bilo škoda, če si ga ne bi ogledali pobliže. Zato si ga bomo.



Okoli pravic za razpečevanje vsega makrosovskega se že leta mlati cela banda založnikov. V Evropi je zato nemogoče kupiti devedeje novejših serij.

Sanje nekih mladcev

Najprej beseda ali dve o Macrossu nasploh in o tem, kaj ga dela tako posebnega. Kot je razkril Snetež v vedežu o velerobotejih (Joker 169, id na stranki 4116), ideja o orjaških bojevitih hodečih konzervah ni nova. Njene korenine segajo do petdesetih let prejšnjega stoletja, ko je poševnooke navduševal Tetsuvan Atomu, konkretneje pa v sedemdeseta, ko je uletela serija Mazinger Z. Toda šele na prelomu v osemdeseta so roboti postali tisto pravo. Medtem ko so se zahodnjaški najstniki ukvarjali z uporništvom, neverjetno mimosunjenimi frizurami in glasbenimi presežki tipa The Cure, so njihovi japonski vrstniki sanjali. Na krilih elektronsko-tehnološke revolucije, ki je Deželo vzhajajočega sonca vnovič postavila na seznam svetovnih sil, so si drznili razmišljati o skrajnih mejah tedaj predstavljive znanosti.



Med njimi sta bila najbolj vplivna Jošijuku Tomino, čigar gundamovski opus bomo prihranili za nedoločeno prihodnost, in Šodži Kavamori. Slednji se je že od malih nog posvečal snovanju in risanju človekolikih avtomatov. Ustvarjal je s skorajda bolestno natančnostjo in umestil poslednji vijak. Noben del sestavljanke, ki bo postala meka (japonska izpeljanka iz besede mecha – mechanical), ni bil tam brez razloga. Premislil in poimenoval je vsak del, od pogonskih motorjev prek orožij do komunikacijskih sistemov in mehanizmov za pretvorbo. Njegov konjiček bi nemara ostal samo to, če ne bi na inženirskem faksu srečal zanesenjaških kolegov Hirošija Onogija in Haruhika Mikimota. Ni trajalo dolgo, da je udarni trio namislil okvirje sveta, iz katerega se je rodila zgodba o Macrossu. Potrebovali so samo še cekin.



Plastične makete z makrosovsko tematiko so pri nas neznane, na Japonskem pa vsaj tako popularne kot modelčki pravih letal in tankov. Prvenstveno jih izdeluje Bandai.

ŠODŽI KAVAMORI

Gospod Kavamori spada med peščico ljudi, ki so definirali videz mašinerije v japonskih risankah in filmih. V dobrih tridesetih letih ustvarjanja je začrtal takoj prepoznavno zunanjost animejskih robotov, ki jo množice ljubiteljev dandanes jemljejo za samoumevno, nove generacije risarjev pa v njej rudarijo za navdih. A kjer drugi slavni meka dizajnerji, denimo Kunio Okavara (zaslužen za večino gundamov), Ikuto Jamašita (oča evangelionov) in Hadžime Katoki pestujejo prepoznaven slog, so Kavamorijeva dela zelo raznolika. Ni ga junaka, ki bi koj prepoznal katero od njegovih novih piksen, razen po podzavestnem občutku, da je natanko taka, kot bi morala biti. Ravno ta vsestranskost, ljubezen do podrobnosti in mojstrsko obvladanje transformacijskih tehnik Šodžija delajo za najbolj iskanega oblikovalca železnine v animejski industriji. V svojem opusu je nanizal nemalo vrhunskih naslovov, med drugim Earth Girl Arjuna, Eureka Seven, Ghost in the Shell, Escaflowne, Gundam, Transformers ...
Toda Šodži-san se ne omejuje zgolj na risani medij. Svoje veščine plodno posoja igričarskim studijem (vsa serija Armored Core), proizvajalcem elektronike (posebna izdaja Sonyjevega aiba, imenovana ERS-220) in celo tovarnam avtomobilov (gigantski oglasni robot za promocijo Nissanovega qashqaija). Namečkoma je vsaj enako aktiven in čislan na drugem za animeje nezgrešljivem področju, genezi svetov ter zgodb. Ravno njegovo daljnosežno vizionarstvo je v največji meri zaslužno za uspeh tako Macrossa kot še ene slavne serije, The Vision of Escaflowne. Izjemen občutek za mešanje akcije, hrane za možgane in romantike njegovim zgodbam daje nezgrešljiv pečat. Slava mu!



In ga dobili. Vsepomembne lističe in hordo risarjev je prispeval vzpenjajoči se, tedaj še ne preveč znani Studio Nue, in vsega okoli dvajset let stara trojica se je lahko lotila dela. Medtem ko je Haruhiko razdelal osrednje like in je bil Hiroši zadolžen za pisanje scenarijev, se je Šodži posvetil zgodbovnemu ozadju, časovni črti sveta in svojemu najljubšemu opravilu – oblikovanju mašinerije. Krovno podjetje je s podporo tvegalo veliko, saj je imelo v skrinjah malo zlata. Toda ekipa je svoje delo opravila odlično. Že koncem leta 1982 splavljena prva epizoda nizike The Super Dimension Fortress Macross je pritegnila široko gledalstvo, priljubljenost pa je z vsako naslednjo samo rasla. Ob izteku serije je na otoku vladala prava makrosmanija in ni trajalo dolgo, da so anime povzeli tujci. Harmony Gold je ameriškemu trgu prirejeni (in po mnenju oboževalcev inferiorni) serijal poimenoval Robotech, kar bi moralo prižgati lučko v mnogokateri buči.

Prave sestavine

Uspeh Macrossa je skozi prizmo časa samoumeven, saj njegovih očitnih kvalitet ni moč spregledati. Navdušuje že podrobno razdelani univerzum, ki sprva deluje kot tipična bližnjefuturistična različica Zemlje, a se skozi izvirno serijo, njena nadaljevanja, filme in ostalo snov odzuma v nekaj epskega. Kavamori je dogodke nanizal z velikim občutkom za kronologijo in nato sodeloval pri stvarjenju domala vseh makrosovskih odvrtkov. Edina izjema je bil Macross 2, samostojni projekt studia AIC, za katerega je Šodži pozneje dosegel izločitev v 'vzporedno vesolje'. Posledica njegove predanosti in pedantnosti je dobrih petdeset let (v mnogo, mnogo širših okvirjih) natančne 'zgodovine', ki jo ljubitelji poznajo na izust in za malodane vsak mesec umejo povedati, kaj se je tedaj zgodilo.
Nič manj grandiozna niso razmišljanja, ki Macrossu dajejo podlago. Anime je na prvi pogled plitva akcijada, v resnici pa v njegovem ozadju tičijo tuhtanja o ljubezni, dobrih in slabih posledicah čustev, moči kulture, neupravičenem strahu do tujega ... Pri tem ne mislim na blede odmeve idej, ki jih pozoren in razgledan gledatelj izlušči iz še tako plehkega proizvoda (*kreh* Afro *kreh*), marveč konkretne filozofske premise. Primer: ko Zentradi napadejo združeno človeštvo, ljudakeljni proti tej napredni in brezštevilni armadi nimamo šans. Toda med obleganjem in lovljenjem edine preživele ladje, SDF-1 Macross, se militarizirani tujci znajdejo v stiku z neznanim pojavom: kulturo. Ta ima nanje presenetljiv vpliv, saj jim zbudi davno pozabljena čustva, zaradi katerih jamejo vojaki polagati orožja in se spraševati, čemu uničujejo ta čudna, a hkrati čudovita bitja. A zakaj so Zentradi generacije in generacije zatirali čustva? Čemu so moški del populacije ločili od ženskega in se na najvišjem, skrivnem nivoju zavezali k uničenju vsega kulturnega? Odgovori niso tisti najbolj očitni, povrhu pa jih je treba iskati v celotnem opusu. Izvirni SDF Macross kvečjemu oriše širše ideje in za zapolnitev največjih lukenj si moraš ogledati najmanj Macross 7, v vseh pogledih vrhunsko mini serijo Macross Zero (ta razlaga dogodke pred prvotno nanizanko) in Macross Frontier. Ljubitelji bodo itak veselo om-nomnomali vse makrosovsko, kajti ni ga izdelka, ki ne bi osvetlil novega koščka Šodžijeve vizije.
Brez skrbi, Macross privlači tudi na mnogo bolj posvetnem nivoju – tistem, ki se dotika akcije in dramskosti. Onogi se je izkazal za talentiranega scenarista, ki gledalca z mojstrskim menjavanjem tempa nenehno drži pred zaslonom. To še posebej velja za prvi



Vsi Macrossi se ukvarjajo z idejo Protokulture – izumrle tujske civilizacije, ki je ustvarila tako ljudi kot Zentrade. Z referencami o njej je najbolj naphan Macross Zero.



Zaščitni znak Macrossa so VFji oziroma Variable Fighterji – roboti v ospredju. Toda vrhunski dizajn železnine se z njimi komaj prične. Na podobno visokem nivoju in enako številčni so kopenski destroidi (levi del nabora), pa kiklopski monsterji s štirimi kanoni, katerih kopijo bomo videli v Starcraftu 2.



Prve serije so opazno šparale na animaciji. Prelestni Zero nima podobnih težav in je cuker za oči.

Macross. Njegova tematika zadnje preživele človeške ladje, ki ji za ovratnik diha neprimerno močnejši sovražnik, je nadvse učinkovita in so jo kasneje pogosto posnemali (nazadnje v Battlestar Galactici). Napetost malce razvodeni le v Macrossu 7, predvsem na račun dolžine, saj ta meri 49 epizod v primerjavi z izvirnikovimi 36 in Frontierjevimi 25. Se pa drama in akcija mešata z mnogimi osebnimi zgodbami. Avtorji v tipični animejski maniri raziskujejo različne oblike ljubezni (transcedentalno, tragično, nemogočo ...), prijateljstva in drugih medčloveških odnosov, zaradi česar like hitro vzameš za svoje. Da, Macross je prava vesoljska žajfnica in na tem področju ne zaostaja za Vojno zvezd in podobnimi slavnicami.

Še en značilen element je neločljiva povezanost z glasbo. Japonska je šla na prelomu osemdesetih skozi bum popstarovskih idolov, kar je Macrossom vtisnilo nezgrešljiv pečat. Sleherna nanizanka vsebuje vihravo, samovšečno najstniško zvezdo, ki se zaplete s protagonističnim pilotom. Ta vidik serij je namečkoma izpeljan orenk. Mari Idžimo, ki je posodila glas Lynn Minmay iz SDF Macross, je uspeh nanizanke izstrelil na vrhove lestvic j-popa. Za Macross 7 so ustvarili celoten band, ki je izdal več kot ducat pravih albumov, medtem ko je iskanje pevk za Macross Frontier poteklo skozi spektakularno vsenacionalno avdicijo. Je torej presenetljivo, da makrosovski OSTji (Original Soundtrack – album s filmsko glasbo) brez težav dosegajo vrhove japonskih lestvic?

In tu so Kavamorijevi mehanični dizajni. Za tisti čas prelomne zasnove lovskih plovil, ki spreminjajo obliko, delujejo sveže še danes, kar priča o avtorjevi genialnosti. Šodži je navdih iskal v pravih vojaških frčoplanih, študiral je napredek letalstva in razmišljal, kako bi potekal razvoj pregibnih strojev. Ravno ta otipljiva vez z resničnostjo njegove stvaritve dela posebne. Legendarni VF-1 valkyrie tako spomni na F-14 tomcat, pri VF-11 thunderboltu se je Kavamori zgledoval po ponosu ruskih aviatorjev, suhojih, VF-17 nightmare je poklon nevidnemu bombniku F-117 in tako naprej. Poglavitna značilnost VFjev (Variable Fighter) so trije načini delovanja. Primarni je 'flight mode', v katerem so stroji oblikovani kot letala in ki rabi za premostitev velikih razdalj ter hitre gverilske napade. Nekje vmes je 'gerwalk mode', kjer iz letalskega trupa štrlijo noge in roke ter je namenjen hitrim bitkam na tleh. Poslednji je tako imenovani 'battroid mode', v katerem se robot preobrazi v človekolik vir uničenja. Battroid je najbolj okreten od trojice in je primerna konfiguracija za velike bitke, kjer je zmuzljivost nujna za preživetje. Natančna razdelava VFjev in njihovih mnogih orožij ter pritiklin je botrovala še danes trajajoči obsedenosti med japonskimi in ameriškimi mladci, ki zagrizeno kupujejo knjige s podrobnimi skicami ter razrezi ljubih strojev in sestavljajo Bandaijeve ter Revellove modele.

A železninskega dela Macrossa ni zakrivil le Šodži, kajti velike zasluge nosi manj prepoznavni avtor Kazutaka Mijatake. Dotičnež je spočel naslovno ladjo univerzuma, SDF-1 Macross, dobršen del tujske mašinerije in praktično vsa velika bojna plovila. Zato poklon, Kazutaka-sama!

Macross Frontier

Kako se v to bogato izročilo vklaplja Macross Frontier, nova petindvajsetdelna serija, ki so jo Tokijcem predvajali med aprilom in septembrom lani? Odlično, hvala za vprašanje. Nizika spremlja dogajanje kakih petdeset let po izvirniku, ko se 25. kolonizacijska flota združene človeško-zentradijske uprave sreča z novo obliko tujskega življenja. Žužkasti biomehanični stvori, imenovani Vajra, začno brez očitnega razloga napadati osrednje plovilo. Kot je v navadi za makrosovske izdelke, se sprva zdi, da bo šlo za povprečno akcijado. Toda stvari se kmalu zapletejo in na površje splavajo politične spletke, zarote skrivne kiborške organizacije, tisočletja stara vez med Vajro in Protokulturo ... Razplet je epski v pravem pomenu besede in čeprav po prelomnosti ne dosega SDF Macross, lepo dopolni univerzum ter znova navrže koščice za razmišljanje. Potešeni bodo tudi zahtevnejši gledalci.

Frontieru kajpak ne umanjka napumpanost z estrogenom. Na človeški fronti je zopet v ospredju ljubezenski trikotnik med glavnim junakom, nadarjenim najstniškim pilotom Altom, galaktično megazvezdo Sheryl Nome in na videz običajno deklico Ranko Lee. Trio se zapleta v tradicionalne prigode dekliškega animeja (shodžo – shoujo), s katerih pogostostjo pa avtorji na srečo ne pretiravajo. Povrhu je tu kopica komičnih, kulskih in zanimivih podpornih likov, med katerimi izstopata slaboritni asovski pilot Ozma Lee (po mestu se prevaža z lancio delto integrale :D) in neizprosna, a v človeški obliki nadsmešna zentradijka Clan Clang. Zasnova karakterjev in odnosi med njimi spomnijo na izvirno serijo, kar so avtorji storili namenoma. Frontier je namreč poklon SDFju in je naphan z referencami, namigi ter celo kompletnimi prizori iz predhodnikov. To je fan service, kot se zagre, in ljubitelji bodo orgazmirali ob kapitanu Wilderju, ki je jasen hommage Brunu Globalu, imenu restavracije, v kateri dela Ranka Lee, odnosu med Ozmo in Cathy, ki močno spomni na tragično ljubezen med Fockerjem ter Claudio iz SDF, in vso deseto epizodo, kjer snemajo film po dogodkih iz Macrossa Zero.

Kljub številu delov je kakovost produkcije na vrhuncu. Za Frontier so najeli glasbeno zasedbo, ki ji v animejih ni para. Skladanje je opravila proslavljena Joko Kano (Cowboy Bebop, Wolf's Rain, Escaflowne, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex ...), medtem ko so za izvedbo poskrbeli j-popovska zvezda May'n, Maaja Sakamoto in navidezna skupina Fire Bomber iz Macross 7. Stroški so se obrestovali, kajti singli in albumi iz Frontierja so se doslej prodali v več kot 600 tisoč izvodih, kar je animejski rekord. Nič manj kot odlična ni niti visokoločljivostna animacija. Ker je serija izšla tako na DVDjih kot blu-rayu, se je studio močno potrudil s čistostjo risb. Liki in ozadja so izrisani s klasično celično metodo, dočim so plovila in vesoljske bitke računalniško zmodelirali, nato pa ročno obdelali. Ker je ta metoda hitrejša in cenejša od ročne animacije, to pomeni odsotnost ponavljanja bojnih sekvenc, kar se je dogajalo v predhodnikih.

Kakorkoli obrneš, je Macross Frontier nadpovprečen, mestoma vrhunski izdelek, in dostojen naslednik slavnih predhodnikov. Ogled je priporočljiv za kogarkoli, ki tripa na znanstveno fantastiko, vesolje, masovne bitke in spreminjajoče se robote, dočim bi moral biti za ljubitelje Macrossa itak samoumeven. Škoda le, da so ploščki zaradi večletnih razprtij med založniki na voljo samo na Japonskem. Slovencem torej ne ostane jo samo alternativni fansubberski kanali.







Šodži Kavamori načeloma nasprotuje pobesnelemu štancanju nadaljevanj, zaradi česar med vsako Macrossovo serijo mine kako desetletje. Nemara je to pravi pristop, kajti kot dokazujeta vrhunska Zero in Frontier, mu tako ne zmanjka idej.

DRAGON BALL EVOLUTION

Kar slutil sem, da bo križ recenzije tega svežega celovečerca pristal na mojih plečih. Saj, obmejni Primorec sem, kar avtomatično pomeni, da sem si v rosni mladosti na špagetarskih televizijah vsaj tridesetkrat ogledal Dragon Ball, ponarodeli tepežkalni anime Akire Torijame. In da se mi po kašči valjajo ama vsi zvežčiči istoimenske mange. Lahko mi torej zaupate, ko rečem, da sem bil priča najslabši filmski priredbi vseh časov.

Ne vem, kdo je projekt odobril z vsaj desetletno zamudo, v času, ko frocarija bolj kot na Krillina, Vegeto in Trunksa tripa na piratskega Luffyja, nindževskega Naruta in slične velikooke borce z Japonskega. In niti nočem vedeti, saj bi rad čim prej na vse skupaj pozabil. Ste mislili, da so posmeha vredni poševnooki poskusi selitve animiranih junakov na veliko platno? Počakajte, da vidite tole! Japonci običajno vsaj spoštujejo zapuščino papirnatega oziroma televizijskega originala, dočim so holivudski scenaristi pri Evolutionu ubrali srednjo stezo, ki pelje naravnost na kup žmohtnega govna. Goku na začetku tako ni pritlikav bojevnik z opičjim repom, pač pa kar (ne)običajen ameriški srednješolec, ki je zatrapan v sisasto sošolko. Okej, tip živi pri dedku, ki mu pred krepotom zaupa svetlečo zmajevo kroglo, nakar se snide z impozantno Bulmo, s katero se odpravi na iskanje ostalih šestih kugel, ki združene izpolnijo vsako željo, s čimer bo svet obvaroval pred zlobnim zelenofrisnim Piccolom. Vmes sreča borilnega mojstra Roshija, ki ga igra Yun-Fat Chow, edini kolikor-toliko visokoprofilni akter, ter nepridiprava Yamcho. A tu se podobnosti z risanko in stripom končajo. Docela odpade denimo udeležitev za serijo značilnih turnirjev mlatilnih veščin, kjer bi, če nič drugega, do izraza lahko prišli dobro režirani dvoboji. Teh je, odštevši kratki začetni prizor, kasnejšo telovadbo Gokuja, ko opravi s klišejskimi lokalnimi najstniškimi naduteži, in povsem pozabljivi finalni obračun s Piccolom, za muhin falus, kar je glede na izvirni material grozljivo. Enakotako ne izvemo domala ničesar o širnem univerzumu Zmajeve okrogline, kaj šele, da bi bili deležni dopadljivega razvoja glavnih nastopajočih. Vsakemu je odmerjenih slabih deset minut, v katerih ne povedo in ne zagrešijo ničesar pametnega. Rezultat je ta, da se Evolution nečloveško vleče, dasiravno ga je konec, še preden odbije poldruga ura.



Odpuljene pričeske in super sayani? Ma kaki. Upam, da se bo kariera Justina Chatwina, ki igra Gokuja, s tem zaključila. En Shia LeBeouf je več kot dovolj.

V spominu mi bodo tako še najbolj ostali kisli izrazi na obrazu filmskega Gokuja, ki jih bom nedvomno skušal replicirati, ko naslednjič sedem na vece školjko. Če se Dragonball Evolution ne bi imel za resen film, bi ga šlo nemara spoštovati zaradi nekaj tovrstnih komičnih trenutkov, kakor nenamerni že so. Tako pa ga zavoljo um parajoče plehkosti, splošne nezanimivosti



Naj vas zgornji prizor ne zavede, saj turnirjev v filmu ni na spregled. Če bi se azijatski obdarjenki vsaj prešlatali v vroči sceni … Ampak niti tega ni.

in odsotnosti spektakularne tepežkalne akcije z vsem srcem odsvetujem celo najbolj mlečnozobim navijačem Gokuja in kompanije. Če taki sploh še obstajajo. ***Case***

Zmajevih bojevnikov v naša kina verjetno ne bo, sadisti pa film najdete na ploščkih.

DØD SNØ

Zombiji so zmeraj kul. Še tako zanič film velikokrat postane za silo gledljiv, če se je v njem pojavi en sam gnijoč nemrtvak. Producenti se tega zavedajo, zato je poplava tovrstnih celuloidnih izdelkov zadnja desetletja razumljiva. Kar poglejte si Zombiemovies.org, koliko ducatov se jih je že naklelo. Nekateri so klasične grozljivke, drugi klasične komedije, tretji nekje vmes. Med slednje lahko štejemo skandinavsko krvavo jebačino Død snø oziroma Dead Snow, delo obetajočega scenarista in režiserja Tommya Wirkole. Zamislil si je četico štirih študentov medicine, ki se z, ekhm, prijateljicami za velikonočne počitnice odpravijo žurat v lovsko kočo daleč v samotno hribovito tajgo Norveške. Tam nad polarnim krogom pol filma delajo, kar Skandinavci pač najbolje znajo: do mrtvega se ga nažirajo. Vmes pa od lokalca izvejo za lokalno folkloro, ki pravi, da so med drugo svetovno v teh krajih nameščeni esesovci izvajali strašen pogrom nad domorodci. Ti so se na koncu uprli in nacije z lopatami ter vilami nagnali v bližnje hribe, kjer so zmrznili. Ali pa morda ne čisto?

Trenutek streznitve pride, ko mladci ugotovijo, da spod snega lezejo zombiji v brezhibnih švabskih uniformah. In ker so seveda videli dosti podobnih filmov, reagirajo temu primerno. Posledica so številne zabavne reciklaže klišejev in chaplinovski gegi, ko motorke režejo ude in zlobci puščajo čreva na brezovih vejah. Količina razšpricane krvi je prav neverjetna. Prisegel bi, da je je imel v telesu vsak akter, vključno z nemrtvimi, vsaj petdeset litrov, in še toliko metrov črev. Na snegu to pride še bolj do izraza. Pohvala gre



Zmrznjeni naci zombiji se izkažejo za zelo gibčne, ne pa tudi žilave. Zato vsi nosijo čelade.

tudi lokalpatriotski zvočni podlagi, ki ob premišljeni uporabi že sama po sebi izvablja salve smeha. Po drugi strani pa bi lahko bili igralci malo manj leseni, saj jih včasih ne ločiš od zombakljev. Se vidi, da so pobirali polamaterje po vaških igralskih agencijah. Nizek proračun, kaj čmo. Vseeno Mrtev sneg zapusti dober vtis in priporočam ogled v ženski družbi. Tesen 90-minuten objem zagotovljen. ***Yohan***

Crknjene snežinke se skorajda vrtinčijo na dnevnosobnih okroglinah.

HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE

Potem ko je Feniksov red zaplahutal precej više od prejšnje lončarske filmografije, je šestica kljub vrnitvi režiserja Davida Yatesa novo presenečenje. Če je prijetno ali ne, v veliki meri zavisi od gledalca. Medtem ko je Harryja v petici metalo besnilo in je čarovniška oblast z vsemi sredstvi tiščala glavo v pesek glede Voldemortove vrnitve, tu vzdušje odfrfota v neraziskano lahkotnost. Zgodba je prikrojena precej po svoje in mnogo postranskega se mora umakniti, saj se dogajanje osredotoča na najstniško ljubimkanje. To je kot v knjigi protiutež vse bolj stiskajočemu dogajanju okrog temnih sil. Obenem je nadgrajeno s trenutki koncentrirane komičnosti, ki brizga iz vseh por filma. Posebej posrečen je odsek z napojem blagisom, kjer Radcliffe pokaže še nevideno obliko igre. Ljubezensko motoviljenje in situacijski skeči doprinesejo k temu, da je izmenjava energije med mulci taka, kakršne kljub simpatičnosti Dumble-



Hudlagod zvarkarstvo zastavi po svoje. Hermiona se tule opaja s parami ljubezenskega napoja.

dorjeve armade iz prejšnjega dela še nismo videli. Celo profesorstvo se naleze hormonske nevihte, kar je sploh opazno pri Dumbledorju. Kdor ni sedel na ušesih ob Rowlinih skrivnostnih namigih, bo iz telesne govorice Michaela Gambona razbral marsikaj. Čeprav Jim Broadbent, ki so ga pred kratkim zlorabili za pisatelja Fenoglia v obupnem Inkheartu, ne odnese predstave, kot jo je v petici Imelda Staunton v vlogi Kalvare Temyne, je za profesorja Hudlagoda več kot primeren. Poleg simpatičnežev se razcvetijo tudi manj srčkani liki, zlasti Draco Malfoy. Potem ko ga je kamera v petici komaj ošvrknila, ima tu eno ključnih, težkih in razrvanih vlog. Preklasti Tom Felton jo izpelje več kot dobro. Posebno mesto pripade tudi maloštevilnim, a sporočilno močnim pogledom v Mrlakensteinovo preteklost. Zlobca v mladih letih odigrata Hero Fiennes-Tiffin in Frank Dillane. Za izbran okus kot ponavadi poskrbi Alan Rickman, ki Rawsa gradi zelo pazljivo in v skladu s štorijo zaključne knjige.

A kakor igralci dajo vse od sebe, niso čisto iz trte izvite pritožbe, kako se je film sfrknil v romantično ko-

medijo s premalo mlatenja in rjovenja kletev, četudi vidimo čisto konkretne učinke sectumsempre. Nekaterim bo tak razposajen vidik Potterja ugajal, drugim ne, bodo pa prizori v docela računalniško izdelani jami iztreznili oboje. Osebno menim, da so bistveni elementi zgodbe primerno izbrani in predstavljeni, prav tako se mi poltretja ura ni niti malo vlekla. Za krpanje preostalih lukenj imajo filmarji tako ali tako na voljo še obilo priložnosti, saj so se Svetinje smrti odločili razčesniti na dva kosa. Zanju je ponovno odgovoren Yates, ki je okrog sebe zbral vse ključne igralce. Snemanje obeh filmov poteka vzporedno in zaenkrat prvi del pikira na prihodnjo jesen, dokončni razplet pa na pomlad 2011. ***Navi***

Princ mešane krvi se je že zavihtel na platna, od koder se z metlo otepa oboževalk.



Dumbledore se v jami, kjer išče skrižven, gandalfovsko razživi. Konec so zgostili, a prej dodali požig Jazbine. Ta dodatno zbliža Harryja in Ginny.

ALIEN TRESPASS

Mestece v puščavskem delu Kalifornije pred petimi desetletji. Znanstvenik s pipo med zobmi v brezhibni obleki peče sedemkilske šnicle zvečer zunaj na žaru, medtem ko lahkotno flirta s svojo prekrasno ženo. V lokalnem obcestnem bistrojčku nadležni policaj neuspešno osvaja brhko natakarico. Najstniški parček na samotni točki na robu mesta iz avtomobila opazuje meteorski roj. Ehm. Vse stereotipno, samo nekaj še manjka. Le kaj? Seveda, vesoljčki. Če vas je zgornji uvod spomnil na pričetek kake cenene ZF-grozljivke iz petdesetih, imate prav. Alien Trespass ni nič manj in nič več kot parodija na filmsko B produkcijo iz tistih časov. Saj veste: nerodna kamera, snemanje v na hitro zbitih šupah in studiu, ponavljajoči se, skrajno bedasti dialogi, lesena igra nenadarjenih in/ali propadlih igralcev, kartonasti marsovci, ničelni učinki, iz nekega drugega podobnega filma skopiran zaplet. Zgodbe so bile zato podobne kot jajce jajcu: v ameriški vukojebini pristanejo vunzemeljci in z banalnim razlogom (ali celo brez njega) terorizirajo lokalno prebivalstvo. Vsega naštetega boste deležni tudi v Alien Trespassu, ki pa se ne trudi biti klasična parodija. Zabavo namreč gradi na neočitnem, da ne rečemo prikritem norčevanju iz slabosti dotične produkcije. Ignorantski policaj, ki je igral Terminatorja, teži mozoljastim najstnikom. Vesoljec je videti, kot da je zavit v aluminijasto folijo. Kozmična ameba je očitno gumijasta in na koleščkih. V oči bodejo ostro, nerodno odrezani kadri, če naštejem le nekatere zabavne podrobnosti. Trebuh parajočih gegov, kot recimo v Mars napada, tu ne boste videli. Vam bo pa šlo cel film na smeh in dostikrat niti ne boste natančno vedeli, zakaj. Neljubiteljem žanra in mlajši generaciji zna biti Alien Trespass sicer popolnoma brezvezen. A tu se da pomagati. Prej si oglejte par originalnih ZF-'grozljivk' iz tistih časov, Predvsem je vreden ogleda bržkone najslabši film vseh časov, Plan 9 from Outer Space kontralegende Eda Wooda iz leta 1959. Ta je skoraj toliko zabaven kot Alien Trespass. In ni bil parodija. ***Yohan***

Zelo neverjetno je, da bi Tujčevski prestopek zašel v naša kina, dobite pa ga na DVDju in baje Partisu.



Tale vesoljski stvor človeka samo grdo pogleda, nakar od nesrečnika ostane le še mastna lužica.

CRANK 2: HIGH VOLTAGE

Ste gledali enko? Najbrž ste, saj je zavoljo vsestranske bučnosti vzlic nizkemu proračunu v kinu požela spodoben uspeh. Vam je prijala? No, če je odgovor spet pritrdilen, vam bo bržkone ugajal tudi sekvel, saj sta ga izvirna avtorja udejanila natanko po kopitu prvenca. Holivud in njegovo ziheraštvo, stara štorija. Skratka, mišičasti obritoglavec s hecnim imenom Chev Chelios (Jason Statham), ki je v otroštvu igral preveč videoigric, stori povratek, v katerem je še bolj jezen in brezmilosten. Tolpaši so mu po tistem, ko je na koncu enke umrl pri padcu iz helikopterja, a ni, izrezali srce. Zamenjajo mu ga z umetno osrednjo mišico, ki za delovanje potrebuje škrate elektrone, kar je povod za to, da Chev v High Voltage med iskanjem krivcev vandra vsepovprek in se pri življenju ohranja z napajanjem iz raznoraznih električnih virov (v izvirniku je, spomnimo se, to vlogo imel adrenalin). Prav mu pride avtomobilska baterija, ki jo priklopi na bradavice in jezik, tazer, s katerim ga napadejo modri dreki, ter celo stara fuk frendica Eve (Amy Smart), s katero se tokrat poonegavi kar sredi konjskega dirkališča. Med vsem tem smo priče neprecizirani količini solidnih enovrstičnic, odsekanih udov, hecnih kadrov, igričarskih prizorov, odrezanih bradavičk, nagih riti, silikonskih jošk in kosmatih jajc, ki se jim na velikem zaslonu ne gre odrekati. Okej, z izjemo slednjih. Zabavne stupidnosti novemu Cranku torej ne oporekam, škoda le, da pelikula vseh devetdeset minut gode eno in isto noto, zaradi česar že proti polovici postane kopija sama sebe in se do zaključka vleče s trzajočim, a predvidljivim in poznanim ritmom. Nemara bo boljša trojka, ki z ozirom na konec vsekakor pride. ***Case***



Pravomoška trojica iz osemdesetih – Švarci, Stallone, Willis – je ostala brez kredibilnega potomstva. A če na koga, bi šlo za nastopanje v akcijadah staviti na Jasona Stathama. Vinona je proti Angležu pusi.

Statham testosterona po naših kinih (spet) ne bo spuščal. Poslužite se ploščkovne ali digitalne distribucije.

CAPRICA

Battlestar Galactica je kljub nihanjem v kvaliteti in na trenutke pretirani zafilozofiranosti najboljša znanstvenofantastična TV-serija zadnjih let. Med beleženjem poti ljudi, ki v globoki prihodosti preživijo napad terminatorskih Cyloncev in jo nato durhajo skozi globine vesolja, iščoč svetopisemsko obljubljeno deželo/izgubljeni raj Zemljo, ji je uspelo združiti akcijo, kakovostne igralce, privlačne like ter netrapasto štorijo, ki seže dosti čez vrtčevsko pokanje grdih alienov. V primerjavi z izvirnikom iz sedemdesetih pa jo krasijo izboljšan štorijalni in prispodobni lok, tehnična naprednost ter ženska v vlogi Starbucka, ki je bil prej blonten dec. Apollo + Starbuck je zdaj hetero par! Futura ne mara za geje, jejhata!



Na devedeju s pilotsko epizodo Caprice je moč najti še izbrisane prizore, komentar in video bloge. Gotovo bo tudi nova serija šla po poti Galactice, ki se je dičila s 27 spletnimi epizodami.

SciFi Channel se je začel po zaključku serije 24. marca pospešeno pripravljati na lansiranje odvrtka Caprica. Ta štarta januarja, za vznemirjenje pa je poskrbel dveurni pilot na devedeju in v moderni srajčki digitalnega dolpotega. Caprica se bo godila 58 let pred Galactico in bo beležila, kako ljudje na istoimenskem planetu ustvarijo Cylone ter zakaj bi ti hoteli fentati človeštvo. Če gre o kakovosti vsega sklepati po pilotski epizodi, ki deluje kot samostojen, čeprav nezaključen film, je pred nami slasten obed. Stilistično krepko drugačni izdelek od Battlestarja (kamera je drugačna, ni več vesoljskih bojev, saj se vse odvija na trdnih tleh) predstavi visokotehnološko družbo obilja, ustrezno naši zahodnjaški, ki je izgubila smisel in katere prebivalci – zlasti mladi – grabijo po vsem, kar ga obljublja. Med drugim po navidezni resničnosti in verovanjih. To pripelje do tragičnih dogodkov, v katerih umre hči vrhunskega znanstvenika, ki se ukvarja z razvojem vojaških robotov. Očetovska želja, da bi jo oživil, ga pahne čez rob vsakršne etike in botruje zapeki človeške duše v kovinsko telo. Konotacije so zopet močno biblične, nauki jasni, izvedba vsečna, film pa dovolj samostojen, da ti ni treba poznati Galactice, dasi v tem primeru vidiš nemalo vzporednic. Ljubitelji ZFja, ne spreglejte!!! ***Sneti***

Caprica je na voljo na ameriškem devedeju.

farboviti magazin 15. 8. 09 neoseba **Sneti** starmislila neveročutila sekskriminal dvoneplusnedobro prečisti

PREROŠKO LETO

Če bi bilo po moje, bi bili oglasi za pralni prašek prepovedani z grožnjo smrtne kazni, računalniške igre pa bi bile izbirni šolski predmet. In ko bi bil že ravno na stolčku ministra za (ne)vednost, bi zapovedal še nekaj: naj roman 1984 pisatelja Georga Orwella, rojenega kot Eric Blair, obravnavajo kot absolutno obvezno čtivo, ki naj ga spremlja branje, eseji in pogovarjanje. Tako pomembna menim, da je ta videzno nič kaj impresivna knjižica, dolga komaj dvesto strani, ki je izšla pred krepkimi petdesetimi leti. Kajti temu navzlic ni prav nič zastarela. Nasprotno.

Dvomisliti

Neizobražen oziroma nenačitan osebek Orwellovo najbolj znano knjigo (druga je Živalska farma, takisto izvrstno delo) pozna po ponarodelem izrazu Veliki brat. To je simbol nekoga, ki te stalno motri, ocenjuje in po potrebi kaznuje, tako kot v istoimenskem resničnostnem šovu. A to je le ena od idej – tista, ki so jo ljudje široko sprejeli, ker je bila najbolj privlačna in samoumevna. Z ostalim namreč ni tako.

Orwell, po poklicu učitelj in novinar, ni ravno stilistično vrhunsko pisal in se ni trudil zadovoljevati najnižjega skupnega imenovalca. Zato 1984 ni bukva, ki bi se v anale zapisala z zabavnostjo ali jezikovnimi figurami. Gre za ostro, temačno, morečo, distopično povest o človečku z imenom Winston Smith, ki naslovnega leta kot uradniček tezgari v superdržavi Oceaniji. Alternativna zgodovina po Orwellu pravi, da se je druga svetovna vojna končala drugače, kot se je, zato so nastale tri orjaške konkurenčne tvorbe: Oceanija, ki zajema vse tri Amerike, Avstralijo in Veliko Britanijo; Eastazija, ki jo tvorijo azijske dežele; in Evrazija, ki je združek Evrope ter Sovjetske zveze. V Oceniji vlada trd režim, ki ljudi deli na malodane suženjsko rajo in pripadnike Partije, ki pa zaradi tega večinoma niso nič na boljšem. Winston je partijec, a ga to ne reši lakote in kontrole na vsakem koraku. Slednjo izvajajo policija, ovaduhi in telekrani – zasloni v vsakem domu, ki sliko tako kažejo kot posredujejo. Vse, kar se samo zazdi kot izdaja načel vršičkov Partije, povzroči, da sporna oseba izgine. Na primer starši od otroka, ki se mu je zazdelo, da roditelji niso docela pravoverni.



● Svet je Orwellovega leta 1984 razdeljen na tri naddržavne tvorbe in tamponska območja, nad katerimi se oblast stalno spreminja.

Winston ima tako tri izbire: da pozabi na vse, kar ni zvestoba Partiji, in se ves preda državnemu aparatu … da osvoji spretnost dvomišljenja, kar pomeni, da se resnice zavedaš, a da jo zavestno zanikaš (če ti rečejo, da je Sonce vijolično in po njem gomazi polhov, to enostavno dvomisliš in verjameš) … ali da se skuša osvoboditi jarma. Odloči se za tretjo možnost in pri tem dobi celo tovarišico. A kot si lahko mislite, vse ne gre kot po maslu. Obe brihti primejo in začne se postopek prevzgoje, ki iz človeka naredi prazen list papirja. Na katerega bo potem sam napisal tisto, kar je Edino Prav.

Puntarska

Orwellu, ki je 1984 ustvarjal na samotnem otoku v bolečinah zaradi tuberkuloze in umrl nedolgo po tistem, ko je delo končal, je bilo jasno, kako deluje svet. Že pred drugo svetovno vojno, ko je sodeloval v španski državljanski vojni (1936 – 1939), je vedel, kaj prinaša fašizem, po njej pa, kako bo deloval komunizem in da prihaja hladna vojna. Protagonist knjige živi v svetu, ki je boleče podoben tistemu iz sodobne zgodovine – v njem se lasajo sprte velesile, ki se bojujejo zato, da se bojujejo, in pri tem teptajo vse, kar je človeškega. Hkrati pa so si vladajoči razredi v njih prav luštno postlali. Njihova sla po avtoriteti je zadovoljena morebiti za vedno, saj je svetovni red urejen enako v vseh treh deželah. Raja dela, se zabava in se plodi, dokler ne umrje, medtem ko jih od zgoraj populousovsko opazujejo kot mravlje pod lupo. Ljubezen? Ha, ha. Winston in njegova izbranka imata privilegij nekaj dni, da vzbrstita, nakar jima vrtnar pokaže, kako nična je njuna privlačnost in kako hitro bosta izdala drug drugega iz čiste sebičnosti.



● Knjiga je seveda prevedena, vsa piščeva dela v angleščini pa so na *George-orwell.org*.

Knjiga je sicer zadosti pretresljiva že v neolepšanih opisih miličniške brutalnosti (Orwell je bil v mladih letih policist), mučenja in splošne klime, ob kateri je City 17 jebeni ringlšpil. A tisto, zaradi česar je 1984 resnično udaren, je aktualnost. Orwell je slabih petdeset let pred tem, ko je Naomi Klein ustvarila Doktrino šoka, z drugimi besedami opisal, kako bi (in bo) delovala oblast, če ji bo dopuščeno, da se dokoplje do ključnih vzvodov nadzora nad družbo. Kakor hitro bodo mase, ki lahko edine strmoglavijo režim, dovolj zatrte, prestrašene in neumne, se zna zgoditi nekaj podobnega kot v knjigi. In če danes mase niso zatrte in prestrašene, so vsekakor dovolj zabite zaradi ogabne diete rielity šovov (Veliki brat ni zastonj imenovan tako!), MTVja in spletnih forumov. Pri tem zatrtost in prestrašenost odlično nadomešča skrb za lastno rit in uživanje, ki je novi Bog in v sebi skriva veliko nevarnost apatičnosti. Ker gornji kasti take ovce ustrezajo, romana 1984 verjetno nikdar ne bo v šolskem programu v takem obsegu, da bi lahko vsak učenec ali dijak dojel njegovo bistvo – razgalitev sle po oblasti ter opozorilo, kako dragocena je svoboda. Jasno, tak slušatelj bi lahko zrasel v razmišljujočega, kritičnega človeka. Ta pa je za Velikega brata največja nevarnost.



● Roman je rodil dva filma, tretji pride naslednje leto, in vplival vsaj na V for Vendetta ter Brazil.

Kate Mosse: GROBNICA

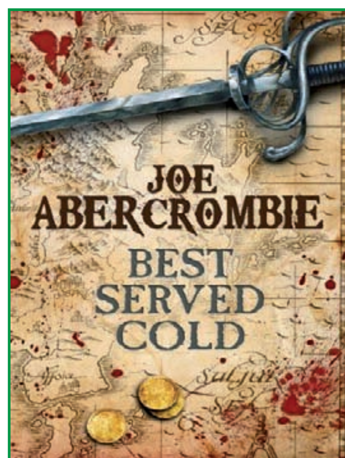
Angleška pisateljica, ki se je proslavila z romanom Labirint (J169), nam postreže z dobrimi petsto stranmi svežega hištoričnega čtiva, v katerem se vnovič prepletata usodi dveh žensk. Tokrat sta to sodobna raziskovalka Meredith, ki med ostalim išče svoje francoske korenine, in pariška mladenka Leonie s konca 19. stoletja. Fin-de-siècle za splošnega bralca resda ne dosega zanimivosti srednjega veka iz Labirinta, zato zgodba spočetka ne povleče. A Kate Mosse se zopet izkaže za mojstrico zgodovinskega pisanja in prepričljivo poskrbi za vzdušje. Zanimivo je, da se štorija že vdrugo odvija v okolici mesteca Carcassonne v Languedocu, samosvoji južnofrancoski regiji, poznani po katarih, lastnem jeziku in številnih brezčasnih skrivnostih, vključujoč templjarske zaklade. Toda avtorica se vnovič odpove poznani folklori, zato so albižanski križarski pohod, vasica Rennes-le-Château in njen skrivnostno obogateli dušni pastir Bérenger Saunière (glej vedež o templjarjih v Jokerju 183) le omenjeni. Pripoved se vrti okoli kart tarot, ki v starodavni vizigotski grobnici ob ustrezni glasbi odprejo prehod v svet nemirnih duhov in peklenskih sil. No, kakor je zamisel izvirna, bi si želel boljše razlage hudičevskih oziroma nadnaravnih pojavov, ki čitavca na kraju pustijo precej nevednega. Zato je ta del, dasiravno jedro fabule, v senci večinskega in bolj privlačnega opisovanja stvarnih, človeških peripetij. Skupaj vzeto je dvokilski svežen papirja vseeno kakovostno, bogato in priporočljivo branje.



Čeprav je roman, ki se v izvirniku imenuje Sepulchre, narejen po istem kopitu kot Labirint (nekako povezani junakinji iz različnih obdobij, kolobarjenje med preteklostjo in sedanjostjo, odlično ujemanje z zgodovinskimi dogodki, veliko rabe francoščine), tega pisateljici še ne očitam. Za tretje delo bo pak morala šablono spremeniti. ***LordFebo***

Joe Abercrombie: BEST SERVED COLD

Težka, žalostna samostojna knjiga je tole, občasen skrivenčen nasmešek gor ali dol. Abercrombie, novi up temačnega fantasyja, gre namreč po seriji The First Law (The Blade Itself, Before They are Hanged, Last Argument of Kings – glej Jokerje 159, 167 in 178) krvaveče meso in človeško pokvarjenost iskat v nove globine. Svet je isti kot v omenjenem nizu in dogodki, čas ter liki se malce dotikajo. Toda prizorišče nista več Unija in severna prostranstva, temveč srednjeveški Italiji podobna dežela Styria. Ta je zapletena v tisočletno krvavo vojno in vojvoda Orso je na tem, da si jo podjarmi ter jo združi. Naredi pa napako, ko skuša ubiti svojo poveljnico Monzo, saj ta preživi in mu napove maščevanje. Sledi prijetno akcijski tobogan, poln bojev, zased ter raznoraznih domišljijskih svinjarij, ko polomljena in na novo vkup dana



Monza s pisano druščino (barbar Shivers, ki je povezan z Bloody Ninom iz First Lawa, zastrupljevalec Morveer, najemnik Cosca ...) hara širom dežele, fuka ter nadvse eksplicitno kolje tiste, ki so bili odgovorni za poskus njenega umora. S tem pa vse globlje tone v brezno svojega srda in želje po oblasti. Kljub temu avtor ne moralizira, ampak, podobno kot v temeljni trilogiji, zlasti opisuje življenje, kakršno po njegovem pač je. Umazano, divje, zajebano, pokvečeno, tako, kakršna sta Monza in inkvizitorski Cripple iz Blade Itself ter nadaljevanj (ta se ne prikaže, a lurka v ozadju). Že na zunaj, kaj šele na znotraj.
Neizprosna odsotnost toplega sončnega žarka, kot bi bila z blatom in krvjo nepoškropljena ljubezen ter upanje, malo moti, ker ima vsaka svinjarija svoje meje, tako kot malce preveč naključij in za lase privlečenih situacij. A kljub temu je petstostranska bukva, ki se v grobem zgleduje po Martinu, a receptu ubij-ali-vsaj-pohabi junake doda pest črnega britanskega humorja, pesem za ljubitelje dobro spisane temačne, realistične, cinične nizke fantazije, ki cilja na kaj več od D&Djevskega metanja fireballov. Človeška narava je zdaj secirana s skalpelom, zdaj razstreščena s topovsko kroglo, v vsakem primeru pa nastala žolca pove eno in isto: smo le malo boljši od zveri, če sploh. Na koncu tako poklapano uzreš podobo sveta, kakršen je po Abercrombiejevo vedno bil in kakršen vedno bo, najsi konje, meče in buzdovane zamenjajo avti, pištole ter računalniki. Za vse so itak krivi politiki in bankirji. Kako zelo se strinjam! ***Sneti***

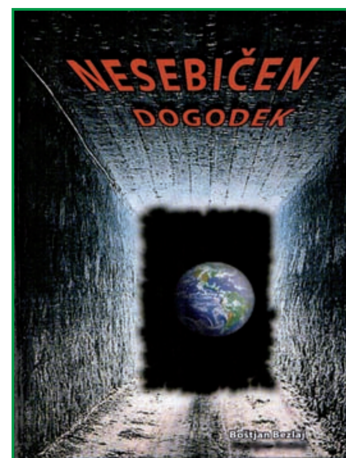
Gordon W. Dahlquist: THE GLASS BOOKS OF THE DREAM EATERS

Dahlquist je dramatik, v svojem prvem romanu pa izkleše trojico karakterno močnih likov in jih postavi v viktorijansko Anglijo, podkrepljeno s temnimi skrivnostmi. Celeste Temple je odločna gospodična pri petindvajsetih, ki počasi širi pristrižena krila. Chang je mož ulice in mračnih poslov, kar ga naredi iznajdljivega in brezobzirnega. Trojico dopolni Abelard Svenson, omahujoči zdravnik iz nemških dežel. Vsako od poglavij se postavi za ramena enega od teh treh junakov in zgodbo razvija tako, da iste dogodke osvetli na različne načine. Dogajanje je že prav baročno zapleteno in se tika uglašenih političnih spletk za čast in oblast. Naš trio slučajno cmokne med mahinacije skupine vplivnežev, ki skozi alkimijo iščejo način, kako podjarmiti druge. Začetni deli knjige, ko je jasnega bolj malo in morajo junaki sestavljati koščke nečesa, kar se zdi kot navdušujoča sestavljanka, so super. Zlobci ne počivajo, ob tem pa za sabo puščajo luže krvi in drugih telesnih tekočin, saj imajo Steklene knjige veliko veselja s prikazovanjem naslade. A kakor je začetek udaren, se bukva nato upeha in se zaplete v utrujajoč niz neskončnih begov, ropotanja po blodnjakih bogataških hiš in nebrzdanega nasilja. Nadaljevanje, The Dark Volume, je glede tega še hujše in zaradi odrezanega konca pusti še manj zadovoljujoč vtis. Končni občutek je huda izgubljena priložnost, saj nekje na tretjini vse skupaj zgreši kretnico in odškripa po napačni. Da z nje ves čas vidiš pravo smer, ki bi iz teh dveh knjig naredila nekaj izjemnega, je še toliko bolj boleče. ***Navi***



Boštjan Bezlaj: NESEBIČEN DOGODEK

Kot večina folka, ki išče alternative dolgočasnemu lajfu in verjame, da je njihova zavest sposobna nečesa več, sem v mladih letih prebiral Castanedo in podobne kalibre, ki so obljubljali, da je moč s sanjami spreminjati svet ter letati po zraku. Toda Carlos je že v prvi knjigi prostodušno priznal, da gre za blodnje na pejotlu. Zato je tolikanj bolj neodpustljivo, da nam Boštjan Bezlaj ne pove, na kakšnih drogah je on. V bukli z naslovom Nesebičen dogodek namreč namigne, da je s sposobnostjo zdrsavanja v času (ki je pravzaprav le deja vu) ter povezovanja energij odgovoren za Schumacherjeve zmage, da je Jankovič po njegovi zaslugi župan ljubljanski, da je končal vojno v Sloveniji in zalezoval Danico Simšič. Svojih moči se je zavedel, ko je sestra poslušala Elvisa in ga je spreletelo, da bo legendarni pevec kmalu umrl. Aja, pa Bavčar je propadel zato, ker ni hotel njegovih uslug. Vse to bi bilo hecno in najbrž sprejemljivo, če bi bilo vnaprej dano vedeti, da gre za fikcijo. Ne nazadnje je pisec v nagovoru našemu magazinu sam rekel, da je Nesebičen dogodek ZF-knjiga. A javnosti je predstavljena drugače, kot resno, malodane znanstveno delo, ki naj bi popisovalo resnične pripetljaje. Vsebina je tako zavita v psevdoznanstven plašč fotografij in grafov ter argumentirana z nekaj populističnimi citati Einsteina, Hawkinga in Dawkinsa, ki so predstavljeni kot temeljne resnice. Razen če sem padel na finto in gre res za ZF-roman, ki se pretvarja, da je new age skrpucalo? Ne, takih sposobnosti pa avtorju ne priznam. ***Quattro***




HO, HO! VELIKI GUSARSKI ZAKLAD JE ZAKOPAN NEKJE NA TEM SAMOTNEM OTOKU! SAMO NAJTI GA MORAM IN POTEM BOM TUDI JAZ SLAVEN GUSAR, HOČEM REČI PIRAT, T.J. NEKAKŠNA OSEBA!



ZAKLAD!

P.B.

Pošastne počitnice

Oglušujoč tresk, ki se je razlegel skozi hosto, je prebudil bogaboječe živali, ki so kako uro po polnoči trdno spale in sanjale o drevesih, polnih orehov, tratah zelenečih zeli ali sveže raztrganih kadavrih. Pač odvisno od goltalnih preferenc. Trije nabrgljani jazbeci, ki so se objeti čez ramena opotekaje vračali v svojo jazbino, so zaradi nepričakovanega poka iz šap izpustili skoraj polno steklenico pelinkovca. Ta se je še sama odločila prispevati k nočnemu neblagoglasju in je izustila drobcen tresk, ko se je srečala z mahnato skalo. Trije pari drobnih oči so najprej poklapano opazovali, kako tekočina pronica v žejna tla, nato pa se je njenim lastnikom naenkrat posvetilo, kako rešiti tisto nekaj žganice, kar se je rešiti da. V naslednjem trenutku se jim je posvetilo še bolj, ko so njihove čvrste lobanje gozdni mir skalile še s tretjim treskom.
»Kaj ne moreš nalagati prtljage malce bolj previdno?« je ihtavo siknil ženski glas.
»Poslušaj, ljubica, če se ne bi ti celo popoldne in večer odločala, katere oblekice boš vzela s seboj in kaj boš morala pustiti doma, ker gre v najino potovalno skrinjo samo pol tvoje poletne garderobe, bi voz natovoril še pred večerno zarjo,« se je nič kaj galantno oglasilo izpod drevesa. Tam je črna senca skušala dvigniti ravnokar omenjeno skrinjo na voz, v katerega sta bila vprežena šimeljna.
»Ne osiraj se, Finofin,« se je oglasilo iz krošnje. »Le kako bi naložil prtljago, če te ni bilo doma? Si pač moral iti kegljat s prijatelji, ki jih ubožec ne boš videl vse do naslednjega ščipa!«
»Kolikokrat ti moram povedati, da je Analgen praznoval sto dvajseti spočetni dan?« Godrnjaje mu je le uspelo spraviti tovor na voz. Obrisal si je vlažne roke ob hlače in si otrl potne kaplje s čela. »Opravljeno.« Odprl je steklenico piva in jo na dušek izpraznil do polovice. »Gladijel, vzemi malho z lembasom z mize, zakleni vrata in čim prej pojdiva. Če odrineva pred tretjo jutranjo uro, se bova izognila gneči in zastojem na Čakavškovem prelazu.«

* * *

»Mar slučajno že štiri ure stojiva v koloni, ki sva se ji izognila, ker sva od doma odrinila že pred tretjo jutranjo uro?«
»Če pa nisem vedel, da so v sosednji kraljevini uvedli ... Ej, mojster, kaj ste že uvedli?« je Finofin zaklical orku, ki je ždel na vozu pred njima.
»Kolektivni dopust,« je prijazno pojasnil ork, ki je poleg bojne opreme doma očitno pustil tudi bojevito nrav. »Lani je vodja soldaškega sindikata postal Mrgod, eden redkih preživelih iz pokola v Begavovi kasarni. Z nekimi diagrami in krivuljami je dokazal, da bomo bolj produktivni na bojišču, če gremo na počitnice vsi obenem. Gresta vidva tudi v Fyesso? Nočem biti vsiljiv, ampak res me zanima, če je tistole, kar vama moli iz malhe, lembas. Bi se ga dalo dobiti grižljaj? Toliko sem že slišal o njem, a ga še nikdar nisem poskusil. Če želita, ga zamenjam za kos tele prvovrstne žolce iz svinjskih ter jagnječjih kopit in zrkel.«
Finofin je Gladijel še pravi čas ponudil prazno malho, da z bruhanjem ni onesnažila voza.

* * *

»Lepo pozdravljena. Želita, prosim?« ju je na recepciji kočijokempa pozdravil kosmatopeti polovnjak.
»Dober dan, imava rezervacijo na priimek Elmerion,« je dejal Finofin, zbit od vožnje, ki je trajala skoraj poldrugi dan. Gladijel je mršče bolščala v prazno, saj z njim ni spregovorila niti besedice, odkar jima je pri spustu z Ridne gore počilo kolo na vozu in je Finofin potujočemu kolarju popravilo plačal z eno od njenih oblek.
»Aha, že vidim. Morala bi priti že sinoči.«
»Ja, nekaj manjših nezgod sva imela na poti. Kajne, ljubica?«
»Pri tebi so vse stvari *majhne*.«
»Hehe, to je pa moja Gladijel, vedno za špase,« se je prisiljeno nasmehnil.
»Gospod Elmerion, žal se bojim, da vaših težav še ni konec,« je odvrnil polovnjak »Ker vas sinoči ni bilo, smo prostor za vaš šotor oddali nekemu petičnemu kiklopu. Imamo pa prostor v coni B, kjer je zaradi strahu pred okužbo z veprsko gripo kampiranje odpovedala neka škratja družina. Se boste namestili tam?«
»Kaj pa naj,« je poklapano pritrdil. Skoraj bi lahko prisegel, da je iz Gladijelinih oči videl poblisniti strele.

* * *

»Natakar! Oprostite, natakar!« Finofin je obupano tleskal s prsti, medtem ko je Gladijel zatopila nos v revijo z novicami o življenju vilinskih zvezdnikov, ki so bile zaradi njihove predanosti monogamnemu načinu življenja in obči nravnosti precej dolgočasne.
»Oprostite, ampak niste v mojem rajonu,« je Finofina godrnjaje odpravil natakar, ko ga je le-ta pocukal za rokav.
»Samo zanima me, kaj je z najino ribjo ploščo. Naročila sva jo že pred uro, pa je še vedno ni.«
»Poglejte, niste v mojem rajonu,« je natakar ostajal neomajen
»Če pa najinega natakarja že pol ure ni na spregled,« je potarnal Finofin.
»Je bil pegast in rdečelas?«
»Bil.« V Finofinovih očeh je zatlelo neznatno upanje, da bosta končno prišla do obeda.
»A, Šibica vam je stregel. Videl sem, kako se je zapletel v prepir z neko meduzo. Ker ji ni prinesel pravilnega naročila, mu je pokazala svojo frizuro.«
»In?«
»Kot sem že rekel, niste v mojem rajonu. Ker je Šibica okamnel, boste morali počakati na natakarja iz nove izmene. Le še slabi dve uri sta do tedaj.«

* * *

»Ljubica,« se je že v deseto oglasilo iz šotora, na katerega je sijala mesečina.
»Kaj je?« je sledil vznejevoljen odgovor, s katerim bi lahko na opoldanski vročini ohladil liter ali dva medice.
»Poslušaj. Žal mi je za vse, kar si morala pretrpeti na poti do sem, in žal mi je, če sem ti v kaki hipni razburjenosti zabrusil kaj gorkega.«
»Nadaljuj,« je odvrnila za odtenek manj mrzlo.
»Razmišljal sem. Zdaj, ko sva poročena že skoraj trideset let ...«
»Ja?« Glas se je rahlo tajal.
»... in na obzorju ni nobene nove vojne ...«
»Ja?« Temperatura se je dvigala proti ledišču.
»... sem mislil, da bi lahko ...«
»Tak, zini že no enkrat,« je zazvenelo bolj igrivo kakor pa karajoče.
»... no, da bi lahko spočela prvega otroka.«
Iz šotora se je razleglo cmokotanje mokrih poljubov.
»Nekaj se mi je utrnilo. Smukniva na plažo in se ljubiva v morju. Naj najin prvorojenec v gozd prinese svežino slanih sapic in igrivost morskih valov!«
»Oh, ti moj junak,« je rahlo klišejsko in že kar preveč osladno dahnila Gladijel ter skupaj z možem stekla do plaže. Takoj zatem, ko sta se izmotala iz šotora in mu je oskrbela rano na podplatu, ker je pozabil, da je pred šotor odložil prazno steklenico piva.
Zadihana sta prispela do plaže, kjer sta odvrgla tisto malo oblačil, kar sta jih imela na sebi, in čofotaje stekla v vodo. Njegove ustnice so poiskale njene in se prepletle v valu naslade, medtem ko je val sinjega morja pljuskal ob njune boke. S prsti desnice ji je zdrsel po vratu navzdol, dokler ni naletel na prsi in jih začel neučakano gnesti. Čutil je njeno roko, ki ga je božala po hrbtu in polzela na prednjo stran. Nežno jo je začel grizljati po koničastih ušesih, da je usločila hrbet. Njeni prsti so se sklenili okoli njegovega otr–
»Ja, kaj se pa gresta, sprevrženca nemoralna!!! Karolina, odpelji otroka nazaj v šotor, da se ne pohujšata! Mar vidite to, baron Klaus?!«
Na obali so se pričele nabirati sloke bledikave postave in motrile objeta gola vilinca.
»Fej jih bodi,« se je strinjal ogovorjeni baron. »Tako njiju kot upravo tega kočijokempa, ki je zagotovila, da so njihovi gostje sama ugledna bitja, ki jim na kraj pameti ne pade, da bi ponoči na plaži uživali pritlehno mesenost.«
»Glogov kol pa vampirjem prijazno taborjenje,« se je pridušal tretji, če bitja brez duše to sploh lahko počnejo. Požugal je proti vilincema, ki nista vedela, kam bi uperila pogleda, in sta se potopila do vratu v vodo, da sta se zdela kot rdeče razžarjeni boji. »Srečo imata, da je vaša rasa odporna na naše ugrize. Prvorojeni, ja. Govorci.« Prezirljivo je pljunil in nadaljeval z robantenjem: »Zagotovo sta to naredila namerno. *Na sonce tako ali tako ne upajo, dajva jim uničiti še noč, ko si upajo priti na plažo.* Da vaju ni sram, mladca predrzna.«
Krvosesi so odvihrali s plaže in Gladijel je zakoračila proti obali. »Kam se ti pa mudi?« jo je prijel za komolec.
»Pusti me pri miru. Spat grem.«
»Jaz naj grem pa s trdim v posteljo? Če ti ni več do seksa, bi mi ga vsaj –«
Moledujoč stavek je rezko odrezala zveneča klofuta.

* * *

»Poslušaj, no, ljubica, kaj bojo pa sosedje rek–«
»Me prav malo briga, kaj rečejo sosedje, kaj najini družini in kaj vse jebeno vilinsko občestvo! S teboj ne morem več živeti! Me razumeš? Ne! Morem! Več!« Po licih so ji polzele biserne solze.
»Ampak–«
»Nič ampak. Odhajam. Bodi vesel. Se boš vsaj zapisal v zgodovino, kot prvi vilinec, ki se je ločil. S čim drugim se ti tako ali tako ne bi nikdar uspelo. Domov nikar ne hodi. Stvari te bodo čakale pri Analgenu.«
Skrušeno se je sesedel in potopil glavo v dlani. Z rdečimi očmi in licem jo je opazoval, kako je odvihrala v temo.
»Oprostite, gospod,« ga je iz otopelosti predramil skuštran rdečelasec z nekam kamnitim pogledom.
»Kaj bi rad?« se je osorno obregnil vanj.
»Vašo ribjo ploščo sem prinesel. Saj ne boste jezni, če je hladna, kaj?«

StricBedanc

LEGOIDNI KVIZNIK

Visoko poletje je tradicionalen čas, ko Lego premeša plastiko ter udari z novim katalogičem, ob katerem se nato slinimo do Božiča in dlje. Tokrat novostim načelujeta osveženi robotski set mindstorms in nabor namiznih iger, o čemer se bomo razpisali v eni prihodnjih številk. Obenem letos praznujemo desetletnico Vojne zvezd v kockah. Linija Star Wars je bila nasploh prvi licenčni Legov izdelek in je štartala leta 1999 ob boku Grozeče prikazni, ki je tisti čas pričela pohod po kinodvoranah. Zvezdne šatulje so kmalu povsem zasenčile drugo vesoljsko tematiko. Ker so padle v uveljavljeno vojnozvezdno evforijo in so privlačile tudi odrasle, so zanetile hudo zbirateljsko mrzlico. Ta kulminira v stotine evrov vrednih izdelkih, kakršna sta Zvezda smrti in Tisočletni sokol. Za obeležitev jubileja je Lego v obtok poslal deset tisoč ekskluzivnih, kromiranih Darth Vaderjev s škrlatnim žarometečem. Nekaj teh ekscelenc je k nam prignal slovenski legoidni zastopnik WGT in nabor podkrepil s pošteno zalego bioniclov ter luštnih poimenovalnih etiket za zvezke. Trojico odgovarjalcev ali odgovarjalk bomo osrečili s kompletom vsega trojega, še troje njih pa z Vaderjem ter nalepkami. Da boste kockasto vstopili v novo učenjaško leto, se torej osredotočite na vprašanja. Iz odgovorov dobljeno geslo pričakujemo na dopisnici do petega devetega.

1. Koliko kompletov spremlja šesti film o Harryju Potterju?
r) 5
g) 7
d) 13
k) prav nič, žal

2. Kje je nam najbližja specializirana trgovina Lego Store?
o) München
k) Banja Luka
s) Trst
v) Dunaj

3. Česa ni med aktualno Legovo paleto delovnih strojev?
l) kombajna
p) hruške
c) kitolovske ladje
a) kosilnika

4. Modulex je:
k) sestrska Legova firma, ki se ukvarja z napisi in označbami
i) posebna linija kock, namenjena domačemu modanju
z) material, iz katerega Lego proizvaja škatle
m) licenčna, modularna omara za hrambo kock

5. Če si po letih že odrasel, a te lego kocke še vedno obsedajo, si:
e) ATOL
i) AFOL
h) ALOL
p) ROFL

6. Kateri novi franšizi se nam kmalu obetata v kockavi obliki? Pravilna sta dva odgovora.
c) Svet igrač 2
o) Levji kralj
a) Perzijski princ
u) Aladin

Dobitniki Igabibinih iger iz julijskega kviznika: Matej Boštjančič iz Grosupljega, Matic Kristan iz Ribnice na Pohorju, Uroš Skuk iz Cerknice, Matej Kovačič iz Črne na Koroškem.

Lepo se igrajte!

Rešitev je bila ELITE!

avtor JANEZ KORENT

PTIČ IZ REDA VPIJATOV, VODEB · SOLIST NA TROMBONU, POZAVNIST · ENOTA ZA MERJENJE EL. UPORNOSTI · FR. SKLAD. FILMSKE GLASBE (FRANCIS)

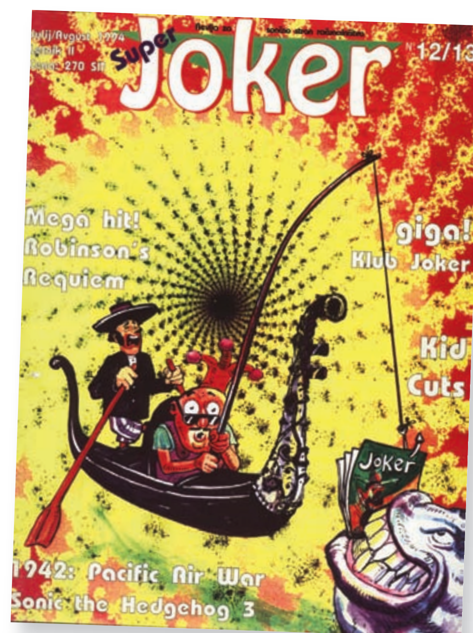
VRSTA SEDEŽA · ONEMOGLA ŽIVAL · CIGANI · DEAN MARTIN · PEVEC NABER · KONRAD ADENAUER · SVOD, ARKADA · GLOBOKA NEZAVEST · PEVKA DEŽMAN · GUSTAV MAHLER · TONI BRAXTON · VZOR, IDEAL · NATAŠA MATJAŠEC · ZELENICA V PUŠČAVI · SRNJI SAMEC · TONE KUNTNER · UMETNIŠKA SPRETNOST, MOJSTRSTVO · RISTO SAVIN · ALP. SMUČ. (JENS) · OKRASNA CVETLICA · OČE · BOLEČINA · RAZTOPINA BITUMNA V BENCINU · CINK · SPODNJI DEL POSODE · risba KIH · GORA, NA KATERI SE ZBIRAJO ČAROVNICE · MAKED. M. IME · EDEN OD OČETOV PLANICE · VELIKAN, POGAN · NEM. KNJIŽEVNIK (KROG S KREDO) · BELOROKI GIBON · ALFRED NOBEL · STAROGR. MLADENIČ · BIVŠA SL. BIATLONKA (LUCIJA) · MADŽ. ŠAH. (PETER) · SAMORODNA TRTA · SLAVNA FR. ŠANSONJERKA · PRIPRAVA ZA DIMLJENJE ČEBEL · GLAVNO MESTO GRČIJE · BICIKEL · IZGOVARJAVA · GR. BOG LJUBEZNI · JOKER · IT. TOVAR. NA MOTOCIKLOV · VOLAN · KIJ, TOLKAČ · DEL CELOTE · JADRAN. OTOK · PRISTAN ZA LADJE · GLAVNO MESTO BELORUSIJE · DUKE ELLINGTON · ENA OD GR. PARK · ROBERT REDFORD · RUS. DRŽAVNIK (GRIGORIJ) · SL. PEVEC · KRETSKI KRALJ, OČE ARIADNE · MESTO V FRANCIJI · VIOLINISTKA (VANESSA) · REKA V SIBIRIJI, PRITOK IRTIŠA · OPERA J. MASSENETA · BILLY JOEL · LOJZE SLAK · NEDELAVNOST · SLOG · AMBIENT · GORIVO ZA PLAVŽE

Lepe nagrade fašejo: *Igor Majcen iz Ljubljane, Dragan Kondić iz Kamnika, Rozana Turk iz Celja.* Rešitev je bila: CERKEV VASILIJA BLAŽENEGA.

Na priloženo kartonsko glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. septembrius.

Dvojna številka

Dolgoletni bravci farbovitega magazina veste, da za razliko od mnogih drugih revij nimamo duple poletne številke. Razlog je enostaven: mar gre čitavstvo poleti na enomesečen oddih, med katerim izgubi oči, se mar kolesje industrije ustavi? Seveda ne, zato tudi mi ne spokamo kufrov in neodgovorno odrajžamo na lepše. To se zgodi kvečjemu za krajši čas in tedaj imamo s sabo vsaj prenosnik ter eno ročno drkalico. Poleg tiste v hlačah. Edina izjema v vsej osemnajstletni zgodovini cajtunga je bila pričujoča cifra 12-13, julij-avgustovska iz leta 1994. Ko Sneti pogledam vanjo, vidim, da je imela natanko štirideset strani, se pravi toliko kot običajen Joker, in da je eden od oglasov na ves glas vpil, da prodajajo pogon CD-ROM s 150 Kb/s prenosa za 16.000 tolarjev. Ob drugem sem nežno nostalgičen, ob prvem pak ne, saj nam bi sedaj že lasten ponos ne dovolil, da bi imela dvojna cifra enako količino strani kot siceršnja. Če bi zaradi kakih izrednih razmer do nje sploh prišlo.



Kaj posebnega tale Joker 12/13 vsebinsko ni bil. Levji delež vsebine so zasedali opisi iger, dočim je redki ostalnik pripadel rednim rubrikam v slogu džuboksa in Akademijskega Jokerjevega slovarja, članku o sharewaru na cedejih, prodajnemu Klubu Joker, ki je zasedal vse več zadnjih pagin, in nečemu res ostudnemu – enostranskemu zapisu o družini monitorjev ViewSonic, ki so takrat po vsem sodeč vstopili na slovenski trg. Si štejem v čast, da je njihov uvoznik za lansirni medij izbral Joker, vendar bi moral imeti tedanji urednik toliko integritete, da ne bi objavil očitno PR-članka. Za tiste, ki ne poznajo fint novinarskega posla: PR-članek je reklamni tekst, ki ga napiše sluga nekega podjetja, nakar ga medij objavi v taki obliki, da je videti, kot da gre za del vsebine in ne za oglas. Takih 'člankov' je v slovenski periodiki kot listja in trave, zlasti v babjih cajtungih, kjer so na eno stran recimo nametane slike petih izdelkov in vsakega spremlja 500 znakov besedila, v njem pa piše, kako je ta in ta kremica ali vodica super turbo, da nimaš več gub in te smrt tako ne preganja več. (Ha ha, dream on, baby.) Ali v brezplačnikih, kjer so izdelki, od zabavne elektronike do avtov, hvaljeni na vse pretege, pri čemer je videti, da to počne novinar. To niso nič drugega kot oglasi, zamaskirani v redno vsebino, s čimer ustrežeš naročniku in zajebeš/zajebavaš bralca. Nočem se posipati s pepelom, čeprav na vsebino tistebodi nisem imel vpliva. Toda nadvse mi je neprijetno, da je bilo kaj takega, kot je ta viewsonicovska sramota iz številke 12/13, sploh objavljeno, zlasti ker mi gre danes ob tovrstnih medijskih podvigih na kozlanje. Seveda pa je res, da so pričujoče karafeke sporne le do trenutka, ko ugotoviš, da si rulja takih nategovanj v bistvu želi. Upam, da pri Jokerjevem čitavstvu tega ne bom nikdar pogruntal.

Med igrami dosti izpostavitve vrednih naslovov tisto poletje, ko sem bil star enaindvajset let in sem vasoval v Kamniku, ni bilo. Spomnim se, kako sem basensko živalsko avanturo Inherit the Earth (85) igral pri tedanji ljubici na prastari mašini, ki je venomer poganjala tudi Lemmings in The Settlers, ki so v pecejevi predelavi prejeli epskih 93 ... kako se mi je po skupni študentski sobi valjala amiga CD32, ki je bila s svojo cedejaško enoto tehnološko čudo, joypad pa mi je med igranjem Defender of the Crown 2 (83) z nemogočo obliko in križcem skorajda nepopravljivo uničil prste ... ter finske pretepačine Elfmania (86), ki sem jo zdaj pognal na emulatorju in ugotovil, da je raje ne bom več. Tudi 1942: Pacific Air War (87) se je s svojo kvadratasto grafiko in enostavnim letalnim modelom precej slabo postaral.

Je pa še zdaj zanimiv osrednji špil v tistem Jokerju, s 85 ocenjeni Robinson's Requiem. Šlo je za prvoosebnico tedaj kar znane francoske hiše Silmarils (serija Ishar), ki je bila in je nenavadna po vseh merilih. V letu 2163 si se znašel v vlogi vesoljskega raziskovalca, ki se znajde na negostoljubnem planetu in mora preživeti. Tega ne stori tako, da pobije vse, iz česar raste tentakel, ampak se udeleži prave ZF-robinzonijade, ki se osredotoča na realizem. Najprej je bilo treba najti orodje in orožje, za kar se je kvalificiral nož. Z njim si narezal veje, da si si ponoči zakuril ogenj, sicer si se podhladil in umrl. Poleg tega si v realnočasovnem boju z nakazami staknil praske, ki so se zacelile same, ali hujše poškodbe, ki jih je bilo treba obvezati ali se zateči celo h kirurgiji. Rane so se ti lahko zagnojile, doživel si zlome kosti, izvajal si amputacije, orodja pa si sestavljal sam iz česarkoli, kar si našel. Vokslasta grafika je danes grozna, ampak Robinson's Requiem je idejno in po marsikakem izvedbenem elementu kilometre pred stalnim pinjavom, v katerega igre večinsko stremijo že od nekdaj. Tudi takrat in poleti.



Hecne vilinske bojevnike iz Elfmanie ima marsikdo v lepem spominu in tudi ocena je bila precej visoka. Danes pa vidimo, da se je igra zgubala.



Preživetvenka Robinson's Requiem je še dandanašnji izvenserijska igra in kaj takega, sodobnega bi bilo prav fino igrati. Nadaljevanje Deus pa se ni vpisalo v nobene anale.



V klasični pustolovščini Inherit the Earth je zvitorepec reševal svojo čast, zakaj živalski živelj mu je naprtil krajo mogočnega orba. Zgodba je bila zanimiva, predvsem pa je bil špil svetel in barvit!



Trirazsežnost je bila za tiste čase nekaj nenavadnega in je Sonic the Hedgehog 3 (90) za mega drive še požlahtnila. Igro sem te tedne znova zapregel v Ultimate Collectionu za PS3. Odlična je!




SINKO, KO SEM BIL JAZ TAKO MLAD, SEM ENKRAT V ENI SEKUNDI POŽLAMPAL DESET SODOV RUMA. HO HO HO!

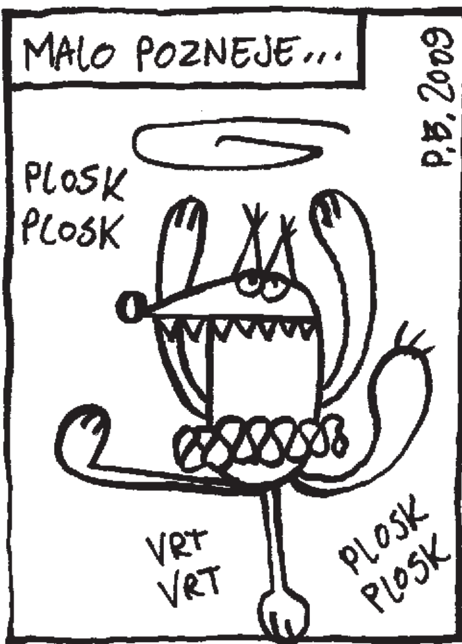

TAKOJ ZATEM PA SEM, Z ENO ROKO ZVEZANO NA HRBTU, V ENEM DNEVU SEDEM TISOČKRAT ZAPORED ZMAGAL V MEČEVALSKEM DVOBOJU NA ŽIVLJENJE IN SMRT. HO HO!


KAPITAN! JAZ NOČEM VEČ BITI PIRAT.
KAJ? ZATO SI TOREJ PRIŠEL K MENI, TI PREKLETA ŠLEVA!

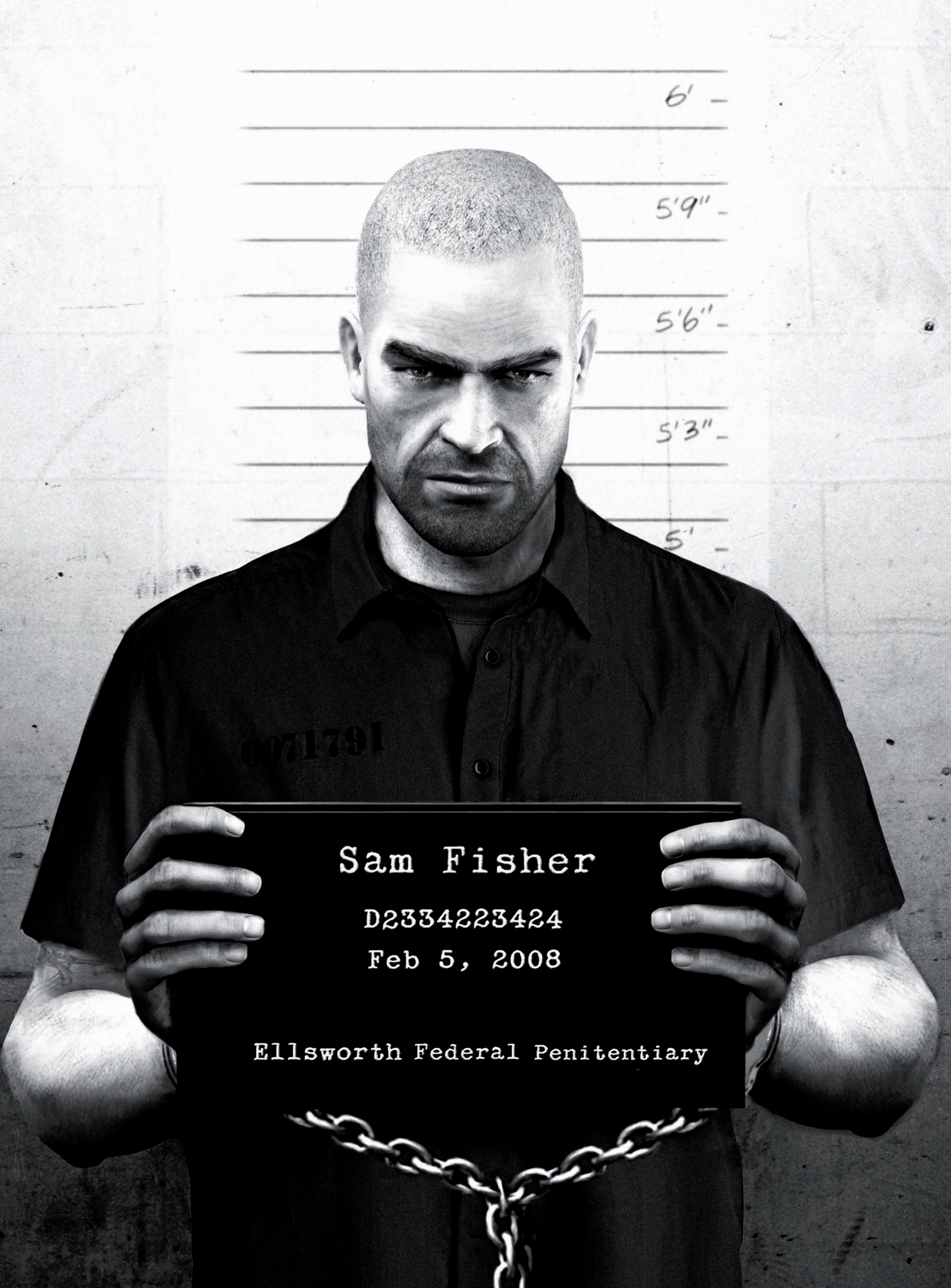

NE MOREM VEČ. IMAM ŽE DVE LESENI NOGI IN DVE ŽELEZNI KLJUKI NAMESTO ROK.
ČE NE BI BIL TUDI ŽE BREZ OBEH OČI, BI TI ENEGA IZTAKNIL TAKOJ ZDAJLE.


TUDI OBE PAPIGI, KI SEM JIH IMEL, DA STA SEDELI NA MOJIH RAMAH, STA CRKNILI. ENA OD SKORBUTA IN ENA OD MALARIJE.
PREKLETO! KAJ JE TA HRUP ZUNAJ?


KAPITAN, KAPITAN! VEČERNA BALETNA PREDSTAVA, KI JO JE POSEBEJ ZA VAS V PODPALUBJU PRIPRAVILA TISTA VELIKANSKA MUTIRANA VEVERICA, KI JI JAZ NE ZAUPAM, SE BO ZAČELA ČEZ MINUTKO!
MINUTKO, PRAVIŠ? TAKOJ BOM, SAMO DA SE NADIŠAVIM IN NAŠMINKAM.


MALO POZNEJE...
P.B. 2009
PLOSK PLOSK
VRT VRT
PLOSK PLOSK


ORANŽNOBRADEC, STARA SABLJA, ČESTITAM. CELO PREDSTAVO SEM JOKAL, TAKO GANLJIVO JE BILO!
OH, HVALA!
ZDAJ SE PA DOBRO SPOČIJ. JUTRI BOMO KLALI CIVILISTE, ROPALI NJIHOVE DOMOVE IN POSILJEVALI NJIHOVE HČERE.


6'
5'9"
5'6"
5'3"
5'
0071791
Sam Fisher
D2334223424
Feb 5, 2008
Ellsworth Federal Penitentiary


Tales of Vesperia
Joker